
Las Guías
MARCA player
EXCLUSIVA PARA PC
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO EN EL MULTIJUGADOR
LAS ESTRATEGIAS DE TODAS LAS RAZAS
GUÍA DE UNIDADES, CON TODOS LOS DATOS
POWERED BY
BURGER KING





CONTENIDOS





Por Duardo

StarCraft II: Wings of Liberty™

SENCILLAMENTE, TODAS LAS UNIDADES DE STARCRAFT II, SUS DATOS, SUS VENTAJAS Y PUNTOS FLACOS, LA MEJOR FORMA DE TRIUNFAR... ¡A POR ELLOS!

Cuando leáis esto, deberían faltar muy pocos días para la salida oficial de ***StarCraft II***. Han sido 11 largos años de espera para aquellos que disfrutamos con el original y su expansión. Pero aquellos amantes del mejor RTS de todos los tiempos, saben que *StarCraft* ha estado muy vivo durante estos años. Uno de los multijugadores más potentes, con accesos de locura en oriente lejano, donde en Corea del Sur, por poner un ejemplo, se retransmiten las competiciones por televisión y los jugadores profesionales son laureados y patrocinados como si de grandes deportistas europeos se tratase.

La publicación de ***StarCraft II*** supone un nuevo comienzo para la fiebre de los enfrentamientos galácticos. Los años transcurridos han dado un importante lavado de cara al título y no sólo a nivel gráfico: Nuevas unidades, nuevos mapas, remodeladas estrategias. Conocer a la perfección las nuevas unidades y sus potencialidades se convierte en vital para ser alguien en el que, estamos seguros, será el multijugador más jugado del universo del PC.

Con esta guía no pretendemos resolver todas las dudas que os puedan surgir en una partida online a ***StarCraf II***, tan sólo queremos darte todos los datos, características, trucos, 'builds' efectivas... En definitiva, potenciar tu experiencia de juego para que la fase inicial de frustración dure lo menos posible y comiences a ganar partidas cuanto antes. De ahí, a competir en la Liga Platinum, sólo restará el tiempo que le dediques y tu habilidad innata. ¡Estamos contigo!

TERRAN

GLOSARIO

Build

Orden de construcción inicial de estructuras y fabricación de unidades. Muy cerrado y optimiza recursos y tiempo. Cíñete a él.

BUILDS TERRAN

Apertura de tanques:
TvX (Efectivo contra todos)

10, 100 - Depósito de suministros
12, 155 - Barracón
13, 80 - Refinería
15, 20, 20 - Comando orbital
15, 50, 24 - Soldado
16, 105, 56 - Depósito de suministros
16, 205, 100 - Fábrica
17, 75, 28 - Refinería
18, 95, 81 - Laboratorio tecnológico
19, 120, 59 - Depósito de suministros
20, 190, 155 - Tanque de asedio

Notas: Construye SCVs hasta Orbital Command, luego, Fábrica...

Bio/EMP:
TvP (Efectivo contra Protoss)

10, 100 - Depósito de suministros
12, 150 - Barracón
13, 75 - Refinería
16, 150 - Comando orbital
16, 50, 25 - Laboratorio tecnológico
18, 100, 25 - Persecutor
18, 150 - Barracón
21, 150, 50 - Academia fantasma
22, 100, 100 - Paquete de estimulantes
26, 100 - Depósito de suministros

Notas: Tras esta build, construye una fábrica y tanques para más poder...

LEYENDA
Unidades, Minerales, Gas vespeno - Nombre unidad



Guía de razas

StarCraft II está compuesto por tres razas muy diferenciadas, cuyas características se complementan de forma que, como en un gran ajedrez gigante, o incluso un complejo piedra-papel-tijeras, las ventajas de unas unidades anulan o interceptan las desventajas de otras. Al mismo tiempo, conocer las habilidades concretas, es vital.

TERRAN

Los Terran son la raza recomendada para empezar a jugar a *StarCraft II*. Ni tan evolucionados como los Protoss, ni tan numerosos como los Zerg. No tienen requerimientos de terreno para construir. y sus construcciones principales pueden volar para desplazarse o escapar y son la única raza con unidades específicas para la curación. Por la contra, necesitan de mucho espacio y sus construcciones suelen requerir de otra más pequeña conectada para crear todas sus unidades. Esto tampoco es un problema, pues distantas estructuras pueden acoplarse a estas extensiones, aunque requiere tiempo. Cuando un edificio es dañado seriamente, comienza a perder puntos de vida gradualmente. si no es reparado a tiempo, se termina por destruir y, además, son vulnerables a ciertos ataques específicos de los Zerg.

Ventajas

Pueden construir estructuras en Cuálquier ubicación.
Pueden reparar edificios y vehículos.
Invisibilidad y detección.
Medivacs pueden curar al mismo tiempo que transportan.
Los edificios se elevan del suelo.
Pueden invocar bombas nucleares.
Las Torres pueden ver unidades en la niebla de guerra.
Las unidades mejor blindadas del juego.
Los **Depósitos de suministros** se pueden enterrar.

Debilidades

Es necesaria la gestión individual de las unidades.
Los edificios se queman si tienen poca vida.
Los **Bunkers** son una gran defensa pero exigen muchos recursos.

TERRAN

Unidades TERRAN

SCV



PRODUCTOR: CENTRO DE MANDO
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TRABAJADOR

Producción: Minerales: 50 Suministros: 1
Tiempo de construcción: 17
Tiempo de reparación: 16.66

Puntos de vida: 45

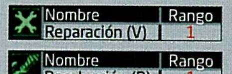
Estadísticas: Movimiento: 2.81 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 10

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Cortador de fusión	5	1,5	1

Habilidades:



Nombre	Rango
Reparación (V)	1

Nombre	Rango
Recolección (R)	1

Nombre
Construcción de estructuras (G)

Nombre
Construcción de estructuras avanzadas (B)

Mula



PRODUCTOR: CENTRO DE MANDO
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TRABAJADOR

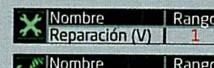
Producción: Energía: 50
Tiempo de construcción: 0
Tiempo de reparación: 16.66

Puntos de vida: 60

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E
Zona de visión: 8

Habilidades:



Nombre	Rango
Reparación (V)	1

Nombre	Rango
Recolección (R)	1

Plataforma planetaria



PRODUCTOR: SCV
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 150
Suministros: 11
Tiempo de construcción: 50
Tiempo de reparación: 225

Puntos de vida: 1500

Estadísticas: Armadura: 3 (+2)

Información: Tecla de acceso directo: G Tamaño: 5x5 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 500 Puntos de muerte: 1500

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Cañones gemelos Ibkis	40	2	6(7)

Actualizaciones:

Nombre	Requiere	Efectos
Blindaje de edificio	150 150 140	Armadura +2

Nombre	Requiere	Efectos
Rastreo automático Hi-Sec	150 150 140	Rango +1

Actualiza desde: Centro de mando.
Requiere: Centro de mando, Bahía de ingeniería.

GLOSARIO

Cheese

Táctica de ataque predefinida y que supone victoria o muerte instantánea.

SCV

Usado inicialmente durante la reconstrucción de las plataformas orbitales Tarsonian, el SCV es una unidad versátil que puede recolectar minerales y gas vespeno, al mismo tiempo que reparar edificios y unidades mecánicas.

También puede defenderse con su Cortador de fusión.

PLATAFORMA PLANETARIA

La Plataforma planetaria es la mejor opción para un Centro de mando en una ubicación lejana que no esté defendida. Sus potentes cañones gemelos harán mucho daño a los exploradores enemigos.



TERRAN

Persecutor
Inmortal
Hidralisco

SOLDADO

Tanque de asedio
Acechador
Pesteling

Thor
Acechador
Cucaracha

PERSECUTOR

Soldado
Fanático
Zergling

GLOSARIO

Micro
Gestión individual de unidades para control de habilidades. Optimiza el tiempo de uso y evita cierto tipo de daño.

GG
Acrónimo de 'Good Game'. Presentación o despedida en una partida online a través del chat.

LEYENDA



Unidades TERRAN

Soldado

PRODUCTOR: BARRACONES
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 50 Suministros: 1 Tiempo de construcción: 25
Tiempo de reparación: 20

Puntos de vida: 45 (55)

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 1,00000 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: A Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 100

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Rifle Gauss	6(+1)	0,868	5

Habilidades:

Nombre	Duración	Efectos
Stimpack	3 seg.	+ velocidad

Actualizaciones:

Nombre	Requiere	
Arma de infantería x3	100/175/250 100/175/250 160/190/220	
Blindaje infantería x3	100/175/250 100/175/250 160/190/220	
Stimpack	100 100 110	
Armadura de combate	100 100 110	+10 Puntos de vida

Persecutor

PRODUCTOR: BARRACONES
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TRABAJADOR

Producción: Minerales: 100 Gas: 25
Suministros: 2 Tiempo de construcción: 30
Tiempo de reparación: 16.66

Puntos de vida: 45

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 10

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rango
Granadas castigadoras	10 (+1)	10(+1) vs Blindado	ralentiza	6

Habilidades:

Nombre	Duración	Efectos
Stimpack	3 seg.	+ velocidad

Nombre	Efecto	Rango
Proyectiles conmocionantes	50% ralentización	6

Actualizaciones: Igual que Soldado +

Nombre	Rango
Proyectiles conmocionantes	50 50 50

Requiere: Bahía de ingeniería.

Segador

PRODUCTOR: BARRACONES
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 50 Gas: 50
Suministros: 1 Tiempo de construcción: 40

Puntos de vida: 50

Estadísticas: Movimiento: 2.45 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 100 Puntos de muerte: 200

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rango
Pistola Gauss P-38 (2)	4 (+1)	5 vs Ligero		4.5
D-8	30 (+4)		2.5	5

Habilidades:

Nombre	Efectos
Mochila reactor	Permite saltar

Actualizaciones: Igual que Soldado +

Nombre	Rango
Mochila reactor	50 50 100

Requiere: Bahía de ingeniería.

Fantasma



PRODUCTOR: BARRACONES
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 150
Suministros: 2 Tiempo de construcción: 40
Tiempo de reparación: 41.66

Puntos de vida: 100 **Energía:** 200

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Turn Rate: 999.84
Aceleración: 100.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: G Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 300 Puntos de muerte: 600

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Vel.	Rango
Fusil C-10	10(+1)	10(+1) vs Ligero	1.5	6

Habilidades:

Nombre	Coste	Daño / Efectos
Precisión	25	45 (Rango: 10)
Invisibilidad	25	Invisible (-0,9 /seg)
Ataque nuclear		300 (+200 a estructuras)
Proyectil PEM	75	100 (absorbe energía y revela)

Actualizaciones: Igual que Soldado +

Nombre	Coste
Reactor Moebius	100 100 80
Invisibilidad	150 150 120

Requiere: Bahía de ingeniería, Academia fantasma.

Búnquer



PRODUCTOR: SCV
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Tiempo de construcción: 30 Tiempo de reparación: 50

Puntos de vida: 400

Estadísticas: Armadura: 1 (+2)
Espacios de carga: 4 (+2)

Información: Tecla de acceso directo: U Tamaño: 3x3 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 150

Requiere: Barracones.

Habilidades:

Nombre	Efectos	Rango
Reciclar	Devuelve todo su coste	1

Nombre	Espacios	Rango
Cargar	4 (+2)	1

Actualizaciones:

Nombre	Coste
Blindaje de edificio*	150 150 140

Nombre	Coste
Estructura de neoacero*	100 100 110

***Requiere:** Bahía de ingeniería.

Torreta de misiles



PRODUCTOR: SCV
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Tiempo de construcción: 25 Tiempo de reparación: 50

Puntos de vida: 250

Estadísticas: Armadura: 0 (+2)

Información: Tecla de acceso directo: T Tamaño: 2x2 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 150

Requiere: Bahía de ingeniería.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Rifle Laser	12	0,8608	7(8)

Habilidades:

Nombre	Efectos
Detector	Revela unidades invisibles

Actualizaciones: Igual que Bunker +

Nombre	Coste	Efectos
Rastreo automático Hi-sec	100 100 80	Rango +1

TERRAN

Hidralisco
Fantasma

SEGADOR

Tanque de asedio
Acechador
Cucaracha

Alto templario
Infestador
Mutalisco

FANTASMA

Átropos
Fanático
Zergling

PERSECUTOR

Una tropa intermedia muy valiosa, tanto por su poder de ataque como por su relativa resistencia, hoy en día es muy frecuente ver grandes masas de marauders atacando y tumbando a lo que se les ponga por delante. Los **Proyectiles conmocionantes** es un ataque especial que les permite relentizar a sus enemigos



TERRAN

Fanático
Zergling
EREBIÓN
Thor
Acechador
Cucaracha

Soldado
Acechador
Hidralisco
TANQUE DE ASEDIO
Thor
Inmortal
Zergling

Acechador
Soldado
Cucaracha
THOR
Fanático
Persecutor
Zergling

GLOSARIO

MAIN
Edificion principal. Si te lo destruyen, estás acabado.

MIRROR
Del inglés espejo: Partida entre dos razas iguales.

Unidades TERRAN

Erebión

PRODUCTOR: FÁBRICA
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 30

Puntos de vida: 90

Estadísticas: Movimiento: 4.25 Turn Rate: 1499.94 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 300

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rango
Lanzallamas infernal	8 (+1)	10(16) vs Ligero	Área: rad 0,6	6

Actualizaciones:

	Nombre	Requiere
x3	Mejorar armas*	100/175/250 100/175/250 160/190/220
x3	Mejorar chapado*	100/175/250 100/175/250 160/190/220

Nombre	Requiere
Preignición infernal[1]	150 150 110

***Requiere:** Arsenal.
[1]**Requiere:** Laboratorio tecnológico.

Tanque de asedio

PRODUCTOR: FÁBRICA
ATRIBUTOS: PESADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 125 Suministros: 3 Tiempo de construcción: 45 Tiempo de reparación: 50

Puntos de vida: 160

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Turn Rate: 360.00 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Tamaño de carga: 4 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 350 Puntos de muerte: 700

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rango
Cañones 90mm	15 (+2)	10 vs Blindado		7

Actualizaciones:
Mejoras* como Erebion +

Nombre	Requiere
Modo asedio[1]	150 150 110

***Requiere:** Arsenal.
[1]**Requiere:** Laboratorio tecnológico.

Tanque de asedio



PRODUCTOR: FÁBRICA
ATRIBUTOS: PESADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 125 Suministros: 3 Tiempo de construcción: 45 Tiempo de reparación: 50

Puntos de vida: 160

Estadísticas: Turn Rate: 360.00 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 350 Puntos de muerte: 700

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rango
Cañon de impacto crucio	50 (+5)		Area rad 1,25	13

Actualizaciones:
Mejoras* como Erebion +

Nombre	Efectos
Modo tanque	Revierte a tanque de asedio móvil

***Requiere:** Arsenal.

TERRAN

Crucero de batalla
Rayo de vacío
Portanaves
VIKINGO
Hidralisco
Soldado
Acechador

Thor



PRODUCTOR: FÁBRICA
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ENORME
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 300 Gas: 200 Suministros: 6 Tiempo de construcción: 70 Tiempo de reparación: 65

Puntos de vida: 400 **Energía:** 200
Regeneración: 0,56

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Turn Rate: 360.00 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: T Tamaño de carga: 8 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 1000 Puntos de muerte: 2000

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Vel.	Rango
Martillo de Thor	30 (+3)		1,28	7
Lanzadores de misiles Javalina	6(+1)	6 vs Ligero	3	10

Habilidades:

Nombre	Daño	Energía	Rango
Cañones de ataque de 250mm	500 (6 seg) aturden	150	7

Actualizaciones:
Mejoras* como Erebion +

Nombre	Efectos
Cañones 250mm	150 150 110

***Requiere:** Arsenal, Laboratorio tecnológico.

Vikingo



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 150 Gas: 75 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 42 Tiempo de reparación: 41.66

Puntos de vida: 125

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Turn Rate: 999.84 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: V Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 400

Armas:

Nombre	Daño	Efecto	Vel.	Rango
Cañones gatlin	12 (+1)	Arco: 5,625	1,28	6

Habilidades:

Nombre	Rango
Modo asalto	Transforma en unidad terrestre

Actualizaciones:

	Nombre	Requiere
x3	Mejorar armas*	150/225/300 150/225/300 160/190/220
x3	Mejorar chapado*	100/175/250 100/175/250 160/190/220

***Requiere:** Arsenal.

Vikingo



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 75 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 42 Tiempo de reparación: 41.66

Puntos de vida: 125

Estadísticas: Movimiento: 2.75 Turn Rate: 999.84 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: V Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 400

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Vel.	Rango
Lanza misiles	6 (+1)	8(+1) vs Blindado	2	9

Habilidades:

Nombre	Rango
Modo caza	Transforma en unidad aérea

Actualizaciones:
Mejoras* como Vikingo

***Requiere:** Arsenal.

THOR

Son unos mechs pesados de asedio que representan el máximo exponente tecnológico y de batalla de los Terran. Capaz de atacar tanto a aire como a tierra, los **Thor** poseen un devastador ataque con sus **Cañones de 250mm** que inflingen brutales daños. Su mayor problema es que pese a su aspecto, no resultan demasiado resistentes.



TERRAN

Fantasma
Acechador

ÁTROPOS

Hidralisco
Soldado
Acechador

GLOSARIO

PUMPEAR
Acción de fabricar a destajo una unidad determinada de forma exclusiva.

REPLAY
Archivo generado por *StarCraft II* y que permite volver a ver una partida en nuestro ordenador.

ÁTROPOS

El **Átropos** es una excelente tropa aire-tierra que puede decidir partidas por sí misma ya que es capaz de ponerse en **Invisible** y asestar contundentes ataques a edificios y tropas sin ser vistas y luego escapar sin dar pie a respuesta.



Unidades TERRAN

Medevac



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 100 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 42 Tiempo de reparación: 41.66

Puntos de vida: 150 **Energía:** 200(+25)
Regeneración: 0,56

Estadísticas: Movimiento: 2.75 Turn Rate: 999.84 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: D Tamaño de carga: 8 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 300 Puntos de muerte: 600

Habilidades:

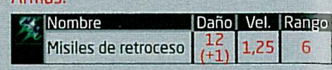
Nombre	Espec.	Energía	Rango
Carga	8 espacios		1
Sanar	+3 PV/ Energía	5	5

Actualizaciones:
Mejoras* como Vikingo (sin arma) +

Nombre	Requiere
Reactor caduceo[1]	100 100 80

*Requiere: Arsenal.
[1]Requiere: Laboratorio tecnológico.

Átropos



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 150 Gas: 100 Suministros: 3 Tiempo de construcción: 50 Tiempo de reparación: 60

Puntos de vida: 140 **Energía:** 200
Regeneración: 0,56

Estadísticas: Movimiento: 2.75 Turn Rate: 1499.94 Aceleración: 325.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 350 Puntos de muerte: 700

Armas:

Nombre	Daño	Vel.	Rango
Misiles de retroceso	12 (+1)	1,25	6

Habilidades:

Nombre	Espec.	Energía
Invisibilidad	-0,9 Energía/seg	25

Actualizaciones:
Mejoras* como Vikingo (sin arma) +

Nombre	Requiere
Invisibilidad[1]	200 200 110

*Requiere: Arsenal.
[1]Requiere: Laboratorio tecnológico.

Cuervo



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 100 Gas: 200 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 60 Tiempo de reparación: 41.66

Puntos de vida: 140 **Energía:** 200
Regeneración: 0,56

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Turn Rate: 999.84 Aceleración: 2.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: R Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 300 Puntos de muerte: 600

Habilidades:

Nombre	Espec.	Energía
Invisibilidad	Durac. 180 seg.	50
Detector	Revela invisibles	
Misil rastreador	Daño: 150 Rango: 6 Radio: 2 Duración: 15 seg.	100
Torreta automática	Durac. 180 seg.	100

Actualizaciones:
Mejoras* como Vikingo (sin arma) +

Nombre	Requiere
Reactor córvido[1]	150 150 110
Misil rastreador[1]	150 150 110

*Requiere: Arsenal.
[1]Requiere: Laboratorio tecnológico.

Torreta automática



PRODUCTOR: CUERVO
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Tiempo de reparación: 50

Puntos de vida: 150

Estadísticas: Duración: 180 (200) seg. Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: T Tamaño: 1x1 Zona de visión: 7 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 50

Armas:

Nombre	Daño	Vel.	Rango
Cañón Gaus 12 mm.	8	0,8	6

Actualizaciones:

Nombre	Requiere
Rastreo automático Hi-sec[1]	100 100 80
Materiales resistentes[2]	150 150 110

[1]Requiere: Bahía de ingeniería.
[2]Requiere: Laboratorio tecnológico.

Robot de defensa de punto

PRODUCTOR: CUERVO
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Tiempo de reparación: 33,33

Puntos de vida: 50 **Energía:** 200
Regeneración: 1

Estadísticas: Duración: 180 (200) seg. Armadura: 0

Información: Tecla de acceso directo: D Tamaño: 1x1 Zona de visión: 7 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 100

Armas:

Nombre	Daño	Vel.	Rango
Láser defensa de punto			8(9)

Habilidades:

Nombre	Espec.	Energía
Invisibilidad	-10 Energía	25

Actualizaciones:

Nombre	Requiere
Rastreo automático Hi-sec[1]	100 100 80
Materiales resistentes[2]	150 150 110

[1]Requiere: Bahía de ingeniería.
[2]Requiere: Laboratorio tecnológico.

Crucero de batalla



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ENORME
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 400 Gas: 300 Suministros: 6 Tiempo de construcción: 90 Tiempo de reparación: 110,8

Puntos de vida: 550 **Energía:** 200 (+25)
Regeneración: 0,56

Estadísticas: Movimiento: 1.41 Aceleración: 1.00 Armadura: 3 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: B Zona de visión: 12 Puntos de construcción: 1200 Puntos de muerte: 1400

Requiere: Núcleo de fusión, Laboratorio tecnológico.

Armas:

Nombre	Daño	Vel.	Rango
Batería de láseres AT	10 (+1)	0,225	6
Batería de láseres AA	6 (+1)	0,225	6

Habilidades:

Nombre	Espec.	Energía
Cañón Yamato	Daño: 300 Rango: 10	125

Actualizaciones:
Mejoras* como Vikingo +

Nombre	Requiere
Reactor behemot[1]	150 150 80
Renovación de armamento (Cañón Yamato)[1]	150 150 60

*Requiere: Arsenal.
[1]Requiere: Núcleo de fusión.

TERRAN

Fénix
Mutalisco

CRUCERO DE BATALLA

Vikingo (vuelo)
Rayo de vacío
Envilecedor

CONSEJO

APRENDE LOS ATAJOS DE TECLADO

Puede ser un infierno al principio y muy frustrante, pero nunca serás de verdad bueno hasta que no domines al 100% los atajos de teclado porque el tiempo que se ahorra es la diferencia entre ganar o perder.

PROTOSS

Persecutor
Inmortal
Hidralisco

FANÁTICO

Erebión
Coloso
Pesteling

BUILDS PROTOSS

Tres portales:
TvX (Efectivo contra todos)

- 10, 100 - Pilón
- 11, 150 - Acceso
- 13, 75 - Asmilador
- 17, 100 - Pilón
- 19, 50, 24 - Soldado
- 19, 125, 50 - Acechador
- 22, 150 - Acceso
- 23, 150 - Acceso
- 25, 100 - Pilón
- 26, 50, 50 - Portal estelar
- 31, 75 - Asimilador
- 33, 100 - Pilón
- 33, 400 - Nexo

Notas: Usa los dos últimos pasos para expandir...

Rush Templarios Oscuros:
TvZ (Efectivo contra Zerg)

- 9, 100 - Pilón
- 11, 150 - Acceso
- 13, 100 - Asmilador
- 14, 125 - Asmilador
- 15, 160, 12 - Núcleo cibernético
- 17, 110, 96 - Pilón
- 18, 115, 208 - Consejo crepuscular
- 18, 82 - Portal estelar
- 20, 100, 112 - Fanático
- 23, 255, 158 - Santuario tétrico
- 25, 120, 76 - Pilón
- 26, 220, 176 - Acceso

Notas: Construye Templarios oscuros rápidamente. Ataca.

LEYENDA
Unidades, Minerales, Gas vespeno - Nombre unidad



PROTOSS

Los Protoss son la facción más tecnificada del juego. Sus unidades mecánicas de alto nivel son las más potentes. Si les das tiempo para desarrollarse, estás muerto.

Ventajas

Los Protoss cuentan con puntos de vida y energía de escudos. La energía de escudo es la primera que recibe el daño, pero se recarga automáticamente.

Debilidades

Si un Pilón es destruido, los edificios en su área de influencia quedan sin potencia, inhabilitando sus funciones.

Unidades PROTOSS

Sonda



PRODUCTOR: NEXO
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TRABAJADOR

Producción: Minerales: 50 Suministros: 1 Tiempo de construcción: 17

Puntos de vida: 20 **Escudos:** 20 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 10

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Haz de partículas	5	1,5	1

Habilidades:

Nombre	Rango
Invocar estructura	
Invocar estructura avanzada	
Recoger	1

Actualizaciones:

	Nombre	Requiere
x3	Mejorar escudos*	200/300/400 200/300/400 140/170/200
x3	Mejorar blindaje*	100/175/250 100/175/250 140/170/200

*Requiere: Forja

Fanático



PRODUCTOR: ACCESO
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 32

P de V: 100 **Escudos:** 50 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: Z Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 100 Puntos de muerte: 200

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Cuchillas psi	8(+1)	1,2	1

Habilidades:

Nombre	Efectos	Rango
Carga	Intercepta enemigos cercanos (cada 10 seg)	4

Actualizaciones:
Mejoras* como Sonda +

	Nombre	Requiere
x3	Mejorar armas*	100/175/250 100/175/250 140/170/200
	Carga[1]	200 200 140

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Consejo crepuscular.

Unidades PROTOS

Acechador



PRODUCTOR: ACCESO
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 125 Gas: 50 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 42

Puntos de vida: 80 **Escudos:** 80 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 2.95 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: S Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 250 Puntos de muerte: 500

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Disruptor de patículas	10 (+1)	4(+1) vs Blindado	6

Habilidades:

Nombre	Efectos
Traslación	Traslada a una zona designada (cada 10 seg.)

Actualizaciones:
Mejoras* como Fanático (sin Carga) +

Nombre	Requiere
Traslación[1]	150 150 100

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Consejo crepuscular.

Centinela



PRODUCTOR: ACCESO
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 50 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 42

Puntos de vida: 40 **Escudos:** 40 **Reg:** 2.00
Demora: 10 **Energía:** 200

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 400 Puntos de muerte: 800

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Haz disruptor	6 (+1)	1	5

Habilidades:

Nombre	Efectos	Energía
Alucinación	Crea alucinaciones (60 seg)	100
Campo de fuerza	Impide mov. Rango 3 Duración: 15 seg	50
Escudo guardián	-2 daño. Dur: 15 seg. Rango: 4	75

Actualizaciones:
Mejoras* como Fanático (sin Carga) +

Nombre	Requiere
Alucinación[1]	100 100 110

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Núcleo cibernético.

Inmortal

PRODUCTOR: INSTALACIÓN ROBÓTICA
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 250 Gas: 100 Suministros: 4 Tiempo de construcción: 55

Puntos de vida: 200 **Escudos:** 100 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: I Tamaño de carga: 4 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 225 Puntos de muerte: 450

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Disruptores de fase	20 (+2)	30(+3) vs Blindado	5

Habilidades:

Nombre	Efectos
Escudo reforzado	Reduce el daño en 10 si están activados

Actualizaciones:
Mejoras* como Fanático (sin Carga)

*Requiere: Forja.

PROTOSS

Segador
Rayo de vacío
Mutalisco

ACECHADOR

Persecutor
Inmortal
Zergling

Mutalisco
Rayo de vacío

CENTINELA

Erebión
Acechador
Zergling

Tanque de asedio
Acechador

INMORTAL

Soldado
Fanático
Cucaracha

INMORTAL

Los **Immortales** son la tropa de choque de los Protoss, una unidad blindada con gran poder de ataque a distancia hecha para frenar las acometidas en masa de los **Zergs**, destruir en segundos los tanques **Terran** o derruir edificios.



PROTOSS

Soldado
Acechador
Hidralisco
ALTO TEMPLARIO
Fantasma
Fanático
Cucaracha

Fanático
Mutalisco
ARCONTE
Thor
Acechador
Ultralisco

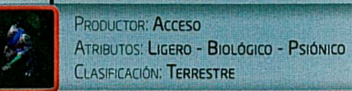
GLOSARIO

TIER
Palabra inglesa que alude a Segmento. En *StarCraft II* cada tropa pertenece a un segmento de acuerdo a lo que cuesta desarrollarla o construirla.

TURTLE
Todo juego defensivo en el que nos parapetamos en nuestra base.

Unidades PROTOSS

Templario tétrico



PRODUCTOR: ACCESO
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 125 Gas: 125
Suministros: 2 Tiempo de construcción: 55

P de V: 40 **Escudos:** 80 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: D Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 325 Puntos de muerte: 600

Requiere: Santuario tétrico.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Cuchillas de distorsión	45 (+2)	1,694	1

Habilidades:

Nombre	Efectos
Invisibilidad permanente	
Invocar Arconte	Sacrifica 2 Templarios para invocar a 1 Arconte (17 seg.)

Actualizaciones:
Mejoras* como Fanático (sin Carga)
*Requiere: Forja.

Alto templario



PRODUCTOR: ACCESO
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 50 Gas: 150
Suministros: 2 Tiempo de construcción: 55

Puntos de vida: 40 **Escudos:** 40 **Reg:** 2.00
Demora: 10 **Energía:** 200 (+25)

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Aceleración: 1000.00 Deceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: T Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 400 Puntos de muerte: 800

Requiere: Archivos templarios.

Habilidades:

Nombre	Efectos	Energía
Invocar Arconte	Como Templario tétrico	
Tormenta psiónica	Daño: 80 Área: 1.5 Rango: 6 Energía: 75	75
Retroalimentación	Absorbe energía. Daño: 1 por pto. energía	50

Actualizaciones:
Mejoras* como Sonda

Nombre	Requiere
Tormenta psiónica[1]	
Amuleto Khaydarin[1]	150 150 110

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Archivos templarios.

Arconte



PRODUCTOR: TEMPLARIO TÉTRICO, ALTO TEMPL.
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Tiempo de construcción: 12

Puntos de vida: 10 **Escudos:** 350 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Aceleración: 1000.00 Deceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: T Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 400 Puntos de muerte: 800

Requiere: Archivos templarios.

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rg.
Onda de choque psiónica	25 (+3)	10(+1) vs Biológico	Radio: 1	1

Actualizaciones:
Mejoras* como Sonda

*Requiere: Forja.

Cañón de fotones



PRODUCTOR: SONDA
ATRIBUTOS: BLINDADO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Suministros: 2
Tiempo de construcción: 55

Puntos de vida: 150 **Escudos:** 150 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: C Tamaño: 2x2 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 75 Puntos de muerte: 225

Requiere: Forja.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Cañón de fotones	20	1,25	7

Habilidades:

Nombre	Efectos
Detector	Detecta invisibles

Actualizaciones:
Mejoras* como Sonda (sólo Escudos)
*Requiere: Forja.

Prisma de distorsión



PRODUCTOR: INSTALACIÓN ROBÓTICA
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 200 Suministros: 2
Tiempo de construcción: 50

Puntos de vida: 100 **Escudos:** 40 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 2.50 Aceleración: 2.13 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: A Espacios de carga: 8 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 400

Habilidades:

Nombre	Efectos	Rango
Modo fase	Da energía como pilón	
Carga	8 espacios	1
Modo transporte		

Actualizaciones:
Mejoras* como Sonda (Sólo escudos)

Nombre	Requiere
Mejora blindaje[1]	150/225/300 150/225/300 140/170/200
Impulsor gravítico[2]	100 100 80

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Núcleo cibernético.
[2]Requiere: Bahía robótica.

Observador



PRODUCTOR: INSTALACIÓN ROBÓTICA
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 50 Gas: 100
Suministros: 1 Tiempo de construcción: 40

Puntos de vida: 40 **Escudos:** 20 **Reg:** 2.00
Demora: 10

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Aceleración: 2.13 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: B Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 400

Habilidades:

Nombre	Efectos
Detector	Detecta invisibles
Invisibilidad permanente	

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico)

Nombre	Requiere
Tormenta psiónica[1]	100 100 110

*Requiere: Forja, Núcleo cibernético.
[1]Requiere: Bahía robótica.

PRISMA DE DISTORSIÓN

El **Prisma de distorsión** hace las veces de nave de carga y permite transportar otras tropas **Protoss** rápidamente, además hace las veces de **Pilón** si lo ponemos en **Modo fase**.



PROTOSS

FÉNIX

Una nave de supremacía aérea que sólo puede disparar aire-aire, pero capaz de acabar con varias naves enemigas ya que puede disparar moviéndose y además posee el **Haz gravitón** que incapacita a una tropa terrestre enemiga y la eleva.

Soldado
Fanático
Zergling

Coloso

Thor
Acechador
Ultralisco

Rayo de vacío
Mutalisco

Fénix

Crucero de batalla
Portanaves
Envilecedor

Crucero de batalla
Envilecedor
Portanaves

Rayo de vacío

Vikingo (vuelo)
Fénix
Mutalisco

Unidades PROTOSS

Coloso



PRODUCTOR: INSTALACIÓN ROBÓTICA
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO - ENORME
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - AÉREO

Producción: Minerales: 300 Gas: 200 Suministros: 6 Tiempo de construcción: 75

Puntos de vida: 200 **Escudos:** 150 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) Escudos: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: C Tamaño de carga: 8 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 800 Puntos de muerte: 1200

Requiere: Bahía robótica.

Armas:

Nombre	Daño	Efecto	Rango
Lanzas térmicas	15 (+2)	Area lineal. Arco: 90	6(9)

Habilidades:

Nombre
Caminar por elevación

Actualizaciones:
Mejoras* como Fanático (sin Carga) +

Nombre	Requiere
Lanza térmica extendida[1]	200 200 140

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Bahía robótica.

Fénix



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 150 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 45

Puntos de vida: 120 **Escudos:** 60 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10 **Energía:** 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 4.25 Aceleración: 3.25 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: X Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 350 Puntos de muerte: 700

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Cañones de iones	5 (+1)	5 vs Ligero	4

Habilidades:

Nombre	Efectos	Energía	Rango
Haz gravitón	Hace flotar al enemigo 10 seg.	50	4

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico)

*Requiere: Forja, Núcleo cibernético.

Rayo de vacío



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 250 Gas: 150 Suministros: 3 Tiempo de construcción: 60

Puntos de vida: 150 **Escudos:** 100 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 2.00 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: V Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 450 Puntos de muerte: 900

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto	Rg.
Haz prismático	5 (+3)	15(+1) vs Blindado	5, 10 daño por nivel Arco: 39.9	6

Habilidades:

Nombre	Efectos
Haz prismático	Daño aumenta con el tiempo en foco

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico) +

Nombre	Requiere
Lanza térmica extendida[1]	150 150 80

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Baliza de flota.

PROTOSS

Portanaves



PRODUCTOR: PUERTO ESTELAR
ATRIBUTOS: BLINDADO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 350 Gas: 250 Suministros: 6 Tiempo de construcción: 120

Puntos de vida: 300 **Escudos:** 150 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Aceleración: 1.06 Armadura: 2 (+1) Escudos: 2 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: C Zona de visión: 12 Puntos de construcción: 1000 Puntos de muerte: 2000

Requiere: Baliza de flota.

Armas:

Nombre	Daño	Efecto	Rango
Interceptores	5 (+1)	por Interceptor Arco: 360	8

Habilidades:

Nombre	Efectos
Entrenar interceptor	25 Máx: 8

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico)

Nombre	Requiere
Catapulta gravitón	150 150 80

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Baliza de flota.

Interceptor

PRODUCTOR: PORTANAVES
ATRIBUTOS: LIGERO - MECÁNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 25 Tiempo de construcción: 8

Puntos de vida: 40 **Escudos:** 40 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10

Estadísticas: Movimiento: 7.50 Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1) Escudos: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: I Zona de visión: 7

Armas:

Nombre	Daño	Efectos	Rango
Blaster de pulso	5 (+1)	Arco: 19.6875	3

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico)

*Requiere: Forja, Núcleo cibernético.

Nave nodriza



PRODUCTOR: NEXO
ATRIBUTOS: MECÁNICO - ENORME - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 400 Gas: 400 Suministros: 8 Tiempo de construcción: 160

Puntos de vida: 350 **Escudos:** 350 **Reg:** 2.00 **Demora:** 10 **Energía:** 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 1.41 Aceleración: 1.31 Armadura: 2 (+1) Escudos: 2 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: M Zona de visión: 14 Puntos de construcción: 250 Puntos de muerte: 500

Requiere: Baliza de flota.

Armas:

Nombre	Daño	Nº	Efecto	Rg.
Haces purificadores	6 (+1)	6	Arco: 360	7

Habilidades:

Nombre	Efectos	Energía
Vórtice	Incapacita Rango: 9 20 seg.	100
Campo de invisibilidad	Radio: 6	
Retirada en masa	Unidades a la nave	100

Actualizaciones:
Mejoras* como Prisma de distorsión (menos Impulsor gravítico)

*Requiere: Forja.
[1]Requiere: Baliza de flota.

Mutalisco
Fénix

Portanaves

Vikingo (vuelo)
Rayo de vacío
Ultralisco

NAVE NODRIZA

Genera un campo de camuflaje que hace invisible a todas las tropas amigas que estén junto a ella y es capaz de crear **Vórtice**, un ataque que incapacita por área. Además con **Retirada en masa** puede teletransportarse a un lugar seguro si se ve en peligro.





BUILDS ZERG

Rush Terran:

ZvT (Efectivo contra Terran)

9, 100 - Superamo
14, 200 - Reserva de reproducción
16, 300 - Criadero
16, 25 - Extractor
15, 150 - Reina
17, 150 - Madriguera de cucarachas
16, 100 - Superamo
22, 150, 100 - Muta en guarida

Notas: Cucarachas con el plus de velocidad del Hydralisco es mortal contra los Terran. Puedes crear unos cuantos Pesteling también.

Rush Protoss:

ZvP (Efectivo contra Protoss)

9, 100 - Superamo
12, 200 - Reserva de reproducción
16, 300 - Criadero
16, 25 - Extractor
15, 150 - Reina
17, 100 - Superamo
17, 50 - Zergling
22, 25 - Extractor
22, 150, 100 - Muta en guarida
28, 200, 100 - Espiral

Notas: Necesitas acumular muchos Zerglings e intentar mejorar su velocidad cuanto antes. Añade Mutaliscos con daño mejorado tras los Zerglings.

LEYENDA
Unidades, Minerales, Gas vespeno - Nombre unidad

ZERG

La raza Zerg no es una verdadera especie tal Cuál, sino que más bien se llama así al enjambre que creó la mente maestra tras asimilar genéticamente a un sin fin de razas a lo largo y ancho del cosmos.

Los Zerg siempre juegan con un factor a su favor, el número. Las tropas Zerg suelen ser numerosas y lejos de generar buenas unidades independientes, ganan sus peleas arrollando con un volumen de tropas ingente que arrasa por donde pasan.

Especializados en partidas cortas, los Zerg, a los pocos minutos de empezar una partida, ya son capaces de empezar a mandar un flujo de tropas imparable.

Todos los Zerg se desarrollan en la base principal desde larvas, los edificios sólo sirven para ampliar la variedad de criaturas que podemos evolucionar desde éstas. Al mismo tiempo, las Reinas facilitan la reproducción creando cuatro larvas automáticamente.

Los Zerg son probablemente la facción intermedia en cuanto a dificultad de juego y no resultan sencillos de jugar, pero es relativamente fácil acostumbrarse a sus dinámicas elementales y así defenderse con ellos. Los Zerg son la raza de carne de cañón. Su ventaja es el número y su fácil reproducción (muchas unidades ocupan tan sólo 0,5 espacios de suministros.

Ten en cuenta que los Zerg mutan y dependen de otras estructuras para poder hacerlo; su árbol de tecnología es, quizás, el más enrevesado.

Ventajas

Evolucionan con gran velocidad.
Son unidades baratas.
Sus unidades son muy rápidas.
La mayoría de sus unidades terrestres pueden enterrarse para regenerarse y defenderse de nuevos ataques y a la vez sirve de sorpresa.

Debilidades

A diferencia de los Terran o los Protoss, sus unidades son débiles por separado.
Solo pueden construir sus estructuras en terreno especial: biomateria.
Para construir un edificio se debe sacrificar un Zángano.
Hacen menos daño por separado que las otras dos razas.

Unidades ZERG

Larva



Productor: Criadero
Atributos: Ligero - Biológico
Clasificación: Terrestre

Puntos de vida: 25 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 0.56 Aceleración: 1000.00 Armadura: 10

Información: Tecla de acceso directo: S
Zona de visión: 5

Zángano



Productor: Larva
Atributos: Ligero - Biológico
Clasificación: Terrestre - Trabajador

Producción: Minerales: 50 Suministros: 1
Tiempo de construcción: 17

Puntos de vida: 40 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: D Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 100

Requiere: Criadero.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Espinas	5	1	1

Habilidades:

Nombre	Rango
Enterrar	
Mutación básica	
Mutación avanzada	
Recoger	1

Actualizaciones:

	Nombre	Requiere
x3	Mejorar caparazón*	150/225/300 150/225/300 140/170/200
	Enterrar*	100 100 100

*Requiere: Guarida (L2+)

Superamo



Productor: Larva
Atributos: Ligero - Biológico
Clasificación: Aéreo

Producción: Minerales: 100 Suministros: 8
Tiempo de construcción: 25

Puntos de vida: 200 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.81 Aceleración: 2.50 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: V Tamaño de carga: (8) Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 100 Puntos de muerte: 200

Requiere: Criadero.

Habilidades:

Nombre	Rango
Enterrar	
Carga	1

Actualizaciones:

	Nombre	Requiere
x3	Caparazón volador	150/225/300 150/225/300 140/170/200
	Caparazón neumático* (+velocidad)	100 100 60
	Sacos ventrales*	200 200 130

*Requiere: Guarida

CONSEJO

Repasa las repeticiones

Los replays son sin duda la más útil de las herramientas disponibles para aprender a jugar. Repasa tus partidas para saber qué haces bien y en qué fallas y, además, te permitirá ver qué han hecho nuestros contrincantes y aprender de ellos.

Herramientas: Las mesas de herramientas serán fundamentales durante los primeros pasos de tu aprendizaje artesano. Pero no olvides que puedes instalarlas en tu residencia.

ZERG

Persecutor
Acechador
Hidralisco

ZERGLING

Erebión
Arconte
Pesteling

Soldado
Fanático
Zergling

PESTELING

Thor
Acechador
Cucaracha

GLOSARIO

Rush
Ataque rápido en los primeros compases del juego. Se diferencia del 'cheese' en que aquél no es un suicidio de necesidad.

CONSEJO

Repite 'builds'
Comienza con alguna de las que te proponemos. ¡Es muy pronto para crear una propia! Las partidas suelen empezar siempre con el mismo orden y luego van variando dependiendo del mapa y la raza del adversario.

Unidades ZERG

Reina



PRODUCTOR: CRIADERO
ATRIBUTOS: BIOLÓGICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 50

Puntos de vida: 175 **Regeneración:** 0.27
Energía: 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 0.94 Alterno: 1.70 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: Q Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 150 Puntos de muerte: 300

Requiere: Reserva de reproducción.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Garras	4(+1)	1	3
Espinas ácidas	9(+1)	1	7

Habilidades:

Nombre	Rango
Enterrar	
Mutación básica	
Mutación avanzada	
Recoger	1

Actualizaciones:Actualizaciones:
Mejoras* como Zángano +

Nombre	Requiere
Mejora misiles*	100/150/200 100/150/200 140/170/200

*Requiere: Guarida(L2+).

Zergling

PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 50 Suministros: 0,5 Tiempo de construcción: 24

Puntos de vida: 35 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.25 (+20%) Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: Z Tamaño de carga: 1 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 25 Puntos de muerte: 50

Requiere: Reserva de reproducción.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Garras	5(+1)	0.696 (+20%)	1

Habilidades:



Nombre
Enterrar

Actualizaciones:
Mejoras* como Zángano +

Nombre	Requiere
Potenciador metabólico[1]	100 100 110
Glándulas suprarrenales[2]	200 200 130

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Reserva de reproducción.
[2]Requiere: Colmena.

Pesteling

PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 25 Gas: 25 Suministros: 0.5 Tiempo de construcción: 20

Puntos de vida: 30 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.50 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: E Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 150 Puntos de muerte: 300

Requiere: Nido de pesteling.

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Efecto
Explosión volátil	20(+2)	15(+2) vs Ligero	Radio: 2,2
Explosión volátil	80(+2)		Estructuras

Habilidades:

Nombre
Enterrar
Atacar superficie
Explotar

Actualizaciones:
Mejoras* como Zángano +

Nombre	Requiere
Ganchos centrífugos[1]	150 150 110

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Nido de pesteling.

Hidralisco



PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 100 Gas: 50 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 33

Puntos de vida: 80 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

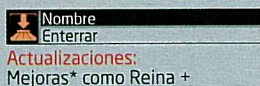
Información: Tecla de acceso directo: H Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 100 Puntos de muerte: 200

Requiere: Guarida de hidralisco.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Espinas agujas	12(+1)	0.75	5(6)

Habilidades:



Nombre
Enterrar

Actualizaciones:
Mejoras* como Reina +

Nombre	Requiere
Espinas estriadas[1]	150 150 80

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Guarida de hidralisco.

Supervisor

PRODUCTOR: SUPERAMO
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 50 Gas: 100 Suministros: 8 Tiempo de construcción: 17

Puntos de vida: 200 **Regeneración:** 0.27
Energía: 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 1.88 Aceleración: 2.13 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: V Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 200 Puntos de muerte: 400

Requiere: Guarida.

Habilidades:

Nombre	Energía
Engendrar mudaling	50
Detector	
Contaminar (30 seg)	75
Terran infestado (20 seg)	100

Actualizaciones:

Nombre	Requiere
x3 Caparazón volador	150/225/300 150/225/300 140/170/200

*Requiere: Guarida

Mudaling



PRODUCTOR: SUPERVISOR
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Puntos de vida: 5 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: c Zona de visión: 8 Puntos de construcción: 25 Puntos de muerte: 50

Requiere: Guarida.

Habilidades:

Nombre	Efecto
Disfraz	Adopta la forma del primer enemigo con el que entra en contacto

Actualizaciones:
Mejoras* como Zángano (sin enterrar)

ZERG

Crucero de batalla
Rayo de vacío
Mutalisco

HIDRALISCO

Soldado
Fanático
Zergling

GLOSARIO

Ladder
Alude al rango en pvp, hay varios de momento, Cobre, Plata, Oro y Platino y dependiendo en cúal estemos describe nuestro nivel. También se usa para describir los niveles de las habilidades de las tropas.

Scout
Del inglés scouting, significa espiar. Hacer scout significa mandar algunas de nuestras tropas a la base enemiga para saber qué está haciendo.

Zergear
Viene directamente de la palabra zerg y describe el modo de luchar de esta raza. Un "zergeo" es un ataque en el que mandamos tropas de bajo coste pero en cantidades abrumadoras para así vencer.

ZERG

Erebión
Fanático
Zergling

CUCARACHA

Persecutor
Inmortal
Ultralisco

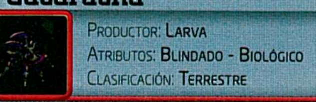
Soldado
Acechador
Mutalisco

MUTALISCO

Fantasma

Unidades ZERG

Cucaracha



PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 75 Gas: 25 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 27

Puntos de vida: 145 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.25 Alterno: 1.40 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: R Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 75 Puntos de muerte: 150

Requiere: Madriguera de cucarachas.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Saliva ácida	16(+2)	2	3

Habilidades:

Nombre
Enterrar
Regeneración rápida enterrada

Actualizaciones:
Mejoras* como Reina +

Nombre	Requiere
Reconstrucción gilal[1]	100 100 110
Garras tuneladoras[1] (movimiento bajo tierra)	150 150 110

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Madriguera de cucarachas.

Reptador de espinas



PRODUCTOR: ZÁNGANO
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TORRETA

Producción: Minerales: 100 Tiempo de construcción: 50

Puntos de vida: 300 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 1 Alterno: 2.50 Aceleración: 1000.00 Armadura: 2

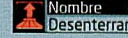
Información: Tecla de acceso directo: C Tamaño: 2x2 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 250

Requiere: Reserva de reproducción.

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Tentáculo empalador	25	5 vs Blindado	7

Habilidades:



Nombre
Desenterrar

Reptador de esporas



PRODUCTOR: ZÁNGANO
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO - ESTRUCTURA
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE - TORRETA

Producción: Minerales: 75 Tiempo de construcción: 30

Puntos de vida: 400 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 1 Alterno: 2.50 Aceleración: 1000.00 Armadura: 2

Información: Tecla de acceso directo: W Tamaño: 2x2 Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 50 Puntos de muerte: 250

Requiere: Cámara de evolución.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Reptador de esporas	15	0.8	7

Habilidades:

Nombre
Desenterrar
Detector

Mutalisco



PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: LIGERO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 100 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 33

Puntos de vida: 120 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 3.75 Aceleración: 3.25 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: T Zona de visión: 11 Puntos de construcción: 300 Puntos de muerte: 600

Requiere: Espiral.

Armas:

Nombre	Daño	Efecto	Rango
Guja dragón	9(+1)	2	3

Actualizaciones:

Nombre	Requiere
Evolucionar ataques aéreos*	100/175/250 100/ 175/250 140/170/200
Caparazón volador*	150/225/300 150/ 225/300 140/170/200

*Requiere: Espiral.

Envilecedor



PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO
CLASIFICACIÓN: AÉREO

Producción: Minerales: 150 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 40

Puntos de vida: 200 **Regeneración:** 0.27
Energía: 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 2.95 Aceleración: 2.63 Armadura: 2 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: C Zona de visión: 10

Requiere: Espiral.

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Guja dragón	14(+1)	6(+1) vs Enorme	6

Habilidades:

Nombre	Energía
Envilecimiento (30 seg)	75

Actualizaciones:
Mejoras* como Mutalisco

*Requiere: Espiral.

Infestador



PRODUCTOR: LARVA
ATRIBUTOS: BLINDADO - BIOLÓGICO - PSIÓNICO
CLASIFICACIÓN: TERRESTRE

Producción: Minerales: 150 Gas: 100 Suministros: 2 Tiempo de construcción: 40

Puntos de vida: 90 **Regeneración:** 0.27
Energía: 200 **Reg:** 0,56

Estadísticas: Movimiento: 2.50 Alterno: 2.00 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: F Tamaño de carga: 2 Zona de visión: 10 Puntos de construcción: 350 Puntos de muerte: 700

Requiere: Foso de infestación.

Habilidades:

Nombre	Energía
Enterrar	
Parásito neural[1] (Toma el control de una unidad enemiga Rango: 9)	100
Crecimiento fúngico (area inmoviliza y 36 Daño)	75
Terran infestado (20 seg)	100
Frenesí (+25% Daño a unidad objetivo 30 seg.)	25

Actualizaciones:
Mejoras* como Zángano +

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Foso de infestación.

ZERG

Fénix
Crucero de batalla
Mutalisco

ENVILECEDOR

Vikingo (vuelo)
Rayo de vacío

Fénix
Crucero de batalla
Mutalisco

INFESTADOR

Vikingo (vuelo)
Rayo de vacío

INFESTADOR

Es una tropa incapaz de atacar por sí misma, pero con interesantes habilidades. Pese a que es demasiado grande y débil para que aguante mucho viva, el **Infestador** puede controlar una tropa enemiga para que luche de nuestro lado durante un corto periodo y puede lanzar un fluido incapacitador con efecto de área.



ZERG

CONSEJO

4 cosas que no hacer:

- **Scout** lo más tarde posible.
- Olvidémonos del **micro**.
- Tengamos claro el **orden de construcción** y construyamos estructuras justo en el momento que toca.
- Dejemos el **cheese** hasta ser realmente buenos.





Unidades ZERG

Ultralisco



Productor: Larva
Atributos: Blindado - Biológico - Enorme
Clasificación: Terrestre

Producción: Minerales: 300 Gas: 200 Suministros: 6 Tiempo de construcción: 70

Puntos de vida: 500 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 2.95 Aceleración: 1000.00 Armadura: 1 (+1) (+2)

Información: Tecla de acceso directo: U Tamaño de carga: 8 Zona de visión: 9 Puntos de construcción: 800 Puntos de muerte: 1600

Requiere: Caverna del ultralisco.

Armas:

Nombre	Daño	Bonus	Rango
Cuchillas kaiser (Área)	15(+2)	15 vs Blindado	1
Cabezazo	75(+5)		1

Habilidades:



Nombre
Enterrar

Actualizaciones:
Mejoras* como Zergling +

Nombre	Requiere
Coraza quitinosa[1]	150 150 110

*Requiere: Guarida(L2+).
[1]Requiere: Caverna del ultralisco.

Señor de la prole

Productor: Envilecedor
Atributos: Blindado - Biológico - Enorme
Clasificación: Aéreo

Producción: Minerales: 150 Gas: 150 Suministros: 4 Tiempo de construcción: 34

Puntos de vida: 225 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 1.41 Aceleración: 1.06 Armadura: 1 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: G Zona de visión: 12 Puntos de construcción: 550 Puntos de muerte: 275

Requiere: Espiral mayor.

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Ataque de cría	20(+2)	2.5	9

Habilidades:

Nombre	Efectos
Semillas del enjambre	Genera 2 Crías

Actualizaciones:
Mejoras* como Mutalisco

*Requiere: Espiral mayor.

Cría

Productor: Señor de la prole
Atributos: Ligero - Biológico
Clasificación: Aéreo

Puntos de vida: 30 **Regeneración:** 0.27

Estadísticas: Movimiento: 13.84 Aceleración: 1000.00 Armadura: 0 (+1)

Información: Tecla de acceso directo: B Zona de visión: 7

Armas:

Nombre	Daño	Velocidad	Rango
Garras	4(+1)	0.65	1

Actualizaciones:
Mejoras* como Mutalisco

*Requiere: Espiral mayor.

AUTOBOTS

Multijugador
Además del Escalada y la posibilidad de jugar en cooperativo toda la campaña, *Transformers: La Guerra por Cybertron* cuenta con un buen modo multijugador competitivo. Cuenta con seis modos clásicos de juego y un sistema de rangos y habilidades que vas adquiriendo a medida que juegas.

más, incluidos unos sigilosos. Después ve a la estancia central y activa el control. Vuela por la zona que se acaba de abrir hasta el final. Aquí te espera una batalla compliacada. Dos destructores, gatlings, voladores y francotiradores. Acaba con los últimos acercándote en modo avión a ellos, después con los gatlings para coger sus ametralladoras y eliminar a los destructores. Deja a los voladores para el final. En los pasillos de los lados hay munición y vida. Cuando acabes sigue por el túnel recién abierto. Ten cuidado con las trampas, pasa en cuanto se abran las compuertas. Sigue avanzando, elimina sus torretas y después el núcleo de transformación del centro. A continuación huye en la dirección contraria. Ahora tienes que impedir que Trypticon destruya Iacon.

Trypticon ataca con sus brazos, un rayo láser que sale de su boca y unos misiles. Cuando golpee con los brazos, dirígete hacia arriba o abajo; con el láser hacia los lados y con los misiles necesitarás reflejos, moverte muy rápidamente. Cuando se de la vuelta dispárale a la espalda, ése su punto débil. Tras varias veces, caerá.

V. UNO PERMANECERÁ

Autobot recomendado: Optimus Prime

Avanza en modo vehículo hasta llegar a Trypticon. En su primera fase, ataca con misiles y bombas de luz, no pares de moverte de manera lateral para evitar los misiles. Asciende hasta el saliente de detrás, verás un control, actívalo. Se mueven hacia él unas cápsulas, dispara a ellas cuando estén cerca de los hombros de Trypticon. Hazlo mejor desde la parte de abajo, estarás menos expuesto. Cuando acabes con uno, sube otra vez, activa el otro control y haz lo mismo. Hay curaciones arriba, utilízalas si lo necesitas.

En su segunda fase, Trypticon ataca con la cola y con las bombas de luz. Para la primera, ve al lado contrario a donde apunta con su cola antes de golpearte. Para las segundas, colócate pegado a la pared derecha. Coge el blindaje que hay en frente tuya. En determinados momentos su pecho se pondrá rojo, dispara ahí cuando puedas. Cuando acabes con los dos puntos pasará a la tercera fase.

En ésta, sus ataques son los misiles de su cola (protégete de ellos igual que de los haces de luz), arañas fácilmente eliminables y pinchos de energón. Mantente en el lado derecho y después muévete lateralmente. Ataca a sus tres zonas rojas de la espalda cuando puedas. Arriba encontrarás buen armamento, especialmente el lanzacohetes. Cuando le hayas dañado las tres zonas morirá. Felicidades. Fin.

AUTOBOTS

ARMAS

Cañón de plasma
Potentísimo, pero muy lento, necesita cargarse antes de disparar. Útil para enemigos pesados, pero ni se te ocurra utilizarlo contra enemigos rápidos porque te freirán.

Como Ironhide, ve descendiendo, espera a que Optimus te abra la primera puerta y ábrele tú la segunda para reuniros. Lo demás es igual que si ibas con Optimus.
Tras la batalla de las arañas y los decepticons avanza por donde vinieron ellos. Un poco más adelante verás a unas babosas y un destructor. Elimínale con tu torreta y continúa. Desciende en ascensor, rompe el bloque que te marcan y ve saltando hasta llegar a la puerta del fondo. Equípate con el arma que más te guste, pero recuerda mantener el equilibrio de arma rápida-arma lenta. Después avanza un poco, te espera la babosa corrompido. Cuando esté cerca tuya, esquiva sus ataques. Saldrán pinchos de energón del suelo, lanzará un láser a dos alturas que tendrás que saltar si para a tu altura y golpear con sus garras. La única manera de salvarte de todo es tener reflejos. Cuando no ataque, su boca se pondrá roja, disparale ahí, no lo hagas antes porque no sirve de nada. Y después subirá arriba y lanzará unas bombas con arañas dentro. Mátalas para que baje y vuelve a empezar. Final del capítulo.

IV. ATAQUE AÉREO

Autobot recomendado: Air Raid
Vuela hacia arriba, con precaución de los escombros, del rayo azul gigante y de las minas. A éstas puedes dispararlas. Sigue el punto que te marcan y llegarás tras un largo viaje a un lugar en el que tendrás que enfrentarte a varios decepticons voladores. Después aparecerá uno gigante en la plataforma circular. Dispara a sus brazos todo el rato, pero muévete o te dará con los misiles. Hay unas plataformas con unidades de vidas en el mapa por si te queda poca, están a los lados. Cuando acabes con los brazos lanzará un láser. No pares de moverte para evitarlo y dale con todo en el centro cuando lo recargue, cuando se ponga rojo. Después de acabar con él entra, interactúa con la palanca, dispara al núcleo y avanza. Ya estás dentro de la base decepticon.
Cuando puedas estar ya en modo bípedo, avanza y destruye los dos núcleos de los lados. Recuerda tener mucho cuidado con el agua, te hará daño. Del centro aparecerá un ascensor con decepticons. Úsalo cuando acabes con ellos y avanza hasta el fondo para destruir un cristal y avanzar por túneles.
Cuando llegues a una cascada tendrás que hacer algo parecido, matar decepticons, detrozar torretas y los refrigeradores del centro. En la siguiente zona, entra en la subcápsula del centro y avanza después. En esta sala aparecerán sigilosos. En el centro hay una interruptor, si lo pulsas conseguirás un arma. Después, avanza hasta el ascensor.
En la siguiente sala tendrás que enfrentarte a varias oleadas de decepticons. No te preocupes, hay vida, munición y barriles explosivos suficientes, pero reserva todo lo que puedas para el final, cuando aparecerán gatlings y brutos. Al terminar pulsa el control de mando de la sala y avanza por el túnel que se acaba de abrir.
Al llegar al final, tras la conversación que escucharás, equípate bien y desciende por el ascensor de la derecha. Aquí hay un destructor en el centro, francotiradores y brutos. Mantente en modo avión y acaba primero con los francotiradores, después con el destructor, atacándole por la espalda y por último con los brutos. Cuidado con estos últimos, te lanzan misiles. Cuando termines sigue por la puerta por donde llegarán dos últimos soldados y avanza.
Verás que todo está explotando, este camino no tiene pérdida, pero te encontrarás a varios enemigos por él. Cuando uno de los autbots diga que has llegado al centro neurálgico, ve rápido a matar a uno de los enemigos que está en la torreta y desde ella acaba con todos. Después interactúa con los dos controles de mando que te señalan. A continuación dispara a la bola del centro y ve a la torreta para eliminar a los decepticons que llegarán hasta que se sobrecargue el plasma.
En modo avión ten mucho cuidado con las minas gigantes, aléjate todo lo que puedas porque lanzan pinchos. Llegarás a una zona con enemigos en torretas, elimina a uno y súbete en ella para acabar con los de-

AUTOBOTS

ARMAS

Granadas
Las encuentras por el escenario en cofres y hay cuatro tipos. Las termominas, que buscan a los enemigos y explotan cuando los alcanzan; las de fragmentación, que son las de toda la vida; las PEM, aturdidoras que ciegan y ralentizan cualquier ataque; y las de energón, con capacidad curativa para tu equipo.



AUTOBOTS

MATANDO A UN DESTRUCTOR:
Lento pero letal. Cuando esté en modo vehículo necesitarás darle la espalda y atacarle mucho para que se transforme en humano. En ese momento, procura también atacarle desde atrás, no es su punto débil ahora, pero sí es más fácil acabar con él porque no podrá apuntarte igual de bien.

adyacentes y continúa por el camino que te marcan. Tras la puerta tendrás que enfrentarte a varias tandas de enemigos, torretas y brutos. Conserva la gatling para más adelante si puedes.
Avanza después por el camino que ha abierto Optimus (o que habres si eres él) y avanza recto hasta que llegues a Air Raid. Tras el vídeo elimina a los sigilosos y avanza. Tienes que ir por un pasillo recto pero lleno de arañas y algún sigiloso más hasta una consola de mando. Tras activarla retrocede y pasa por otra puerta para hacer lo mismo. Vuelve hasta Air Raid, ahora tienes que rescatar a los demás prisioneros.
Sube al ascensor y ve a la siguiente puerta. Aquí te esperan varios blindados, muchos, así que no te acerques demasiado, y un bruto. Tras limpiar la sala y equiparte bien activa la palanca. Has liberado a los autobots y ahora esto es una batalla campal. Avanza eliminando a todo el que se ponga a tiro y ayuda a tus compañeros. Saldrán muchos enemigos. Ayúdate también de los barriles explosivos.
Continúa hasta llegar a un ascensor con torretas. Actívalo y súbete en una. Vete cambiando en función de los enemigos que veas por cada lado. A los gigantes simplemente dispárales hasta que mueran, también en los brazos. Sal del ascensor cuando te dejen y conviértete en vehículo. Aparecerá un decepticon con misiles. Huye, con cuidado porque destruyen el suelo. Salta cuando lo necesites, estate atento y no ataques a los decepticons, simplemente sigue el punto que te marcan en el mapa. Sabrás que has terminado cuando llegues a una zona con muchísima munición y un lanzacohetes.
Tras la puerta está Soundwave. Está detrás de un escudo que no puedes superar. Primero te atacará con torretas desde varios lados, elimínalas. Después sacará a sus pequeñines, tres minitransformers. Atácales (la habilidad torbellino es útil para eliminar a los que van a pie, el lanzacohetes para el volador) y, cuando les dejes K.O., Soundwave saldrá de su protección para curarles. Es hora de darle con todo. Sigue este patrón varias veces, cúrate y coge munición cuando lo necesites.

III. AI NÚCLEO

Autobot recomendado: Warpath
Elimina las sujeciones de la puerta y después del video sigue hasta las células de energía para destruirlas. Después avanza mientras eliminas a los enemigos, aunque ten cuidado con los lanzasamisiles. Tienes que subir, eliminar a los sigilosos y después romper las sujeciones. Aparecerán dos enemigos nada más entrar y después deberás activar la consola de mando para seguir. Interactúa con otra para romper una de las sujeciones de Omega y ve al otro lado por el pasillo y subiendo por un ascensor para llegar a la otra. Retrocede hasta Omega y baja para defenderle de sus captores mientras se recupera. Cuando los mates, activa las torretas de curación y resiste las oleadas de enemigos. Recuerda que cuando tengas poca vida si te acercas a las torretas te curarás. Tendrás que activar más defensas después y detrás de Omega, en un pasillo, encontrarás escudos. Y además tendrás que revivir a Ratchet cuando éste caiga, irán sobre todo a por él. Es una batalla larga.
Lo último que te encontrarás será un destructor. Acaba con él exactamente igual que con el de la campaña decepticon. Atácale por atrás, especialmente cuando esté en forma de vehículo. No te costará tanto ahora, ya que cuentas con armamento pesado de tus enfrentamientos de antes con decepticons con gatlings.
Tras la batalla, conviértete en vehículo y corre por el túnel, equípate al fondo con lo que quieras y tírate por el agujero. Todo recto, hasta una zona más abierta en la que aparecerán varios decepticons. Procura matar primero a los de arriba, que te tienen lanzamisiles. Tras esto aparecerá una babosa amistosa y después Optimus abrirá un hueco por el que tiraros aún más abajo.
Abajo súbete en la babosa y ve eliminando con la gatling a todo lo que se te cruce. Aparecerá un gusano corrupto. Dispara a las minas que te lance y más tarde un destructor. Destruye los soportes del puente para matarle.
Tras la escena, debes reagruparte con tus compañeros. Hay tres caminos, cada uno con un transformer. Como Warpath, ve descendiendo entre escombros y avanza. Cuidado con las vigas con luz, que te aplastan. Ve en modo vehículo siempre que puedas. Llegarás a un sitio en el que hay obstáculos laterales y Warpath dirá que está en el puesto de control de la zona. Tienes que ir activando controles para que tus compañeros, que están abajo, puedan pasar. Más adelante súbete a la torreta, vendrás muchos enemigos. Cuando termines con todos, arranca la torreta y ve por donde aparecieron.
Como Optimus, ve todo recto entre pasillos. Activa la palanca para que Ironhide pueda pasar y después espera más adelante a que él te abra. De ahí a la izquierda ya con Ironhide, elimina a las arañas y avanza hasta el puente, que te abrirá Warpath. Recuerda eliminar las tuberías de arriba mientras pasas. En el enfrentamiento tendrás que arreglártelas sin torreta, ya que sólo tiene acceso a ella Warpath.

AUTOBOTS

ESCALADA
Es uno de los modos multijugador del título, y consiste en ir aguantando oleadas de enemigos ronda tras ronda. Cada uno te da una puntuación cuando le matas y, obviamente, gana el que más consiga.

AUTOBOTS

ARMAS

CUIDADO CON LA MUNICIÓN

Porque a veces escaseará. A ver, no es que tengas cuatro balas y hay recargas suficientes, pero en batallas largas tendrás que andar con un poco de cuidado para no malgastarla porque te podrías ver en un aprieto.

Tras el coscorrón sigue por la derecha y te encontrarás un francotirador al otro lado. Apunta bien y no tendrás problemas. Tienes un arma con mirilla al lado. Te encontrarás con varios más mientras vas subiendo. Tras oír el discurso de Megatron, avanza. Al fondo tendrás que hacer frente a unos cuantos enemigos y un decepticon con gatling. Aprovecha los barriles explosivos. Sigue corriendo, rompe el energón oscuro que te corta el paso pero no lo toques o te dañará.

Al fondo del pasillo repleto de energón oscuro te espera una máquina de guerra decepticon. Ataca a sus patas primero. Ten cuidado con sus misiles y cuando clava su aguijón en el suelo. Ocúltate detrás de las columnas de energón en el primer caso y salta en el momento justo en el segundo. Cuando le hayas destrozado las patas se elevará y podrás apuntarle al pecho. Pero cuidado, porque lanza un rayo inevitable si no corres que te mata sí o sí. Mantente lejos y en modo vehículo. hasta matarla. Ahora sal por el único camino posible. Te espera otro largo pasillo, pero a medio camino te encontrarás con varios decepticons de todo tipo, tanto normales como aéreos. Atácales con cuidado de no golpearte con los pinchos. Salta cuando uno de tus compañeros se lamente de que el camino se ha acabado y pasa la puerta. Tendrás un ataque a varios niveles, pero recuerda que siempre debes atacar primero a los que estén en posiciones elevadas.

Activa la consola de mando de la plataforma superior del fondo a la izquierda y se abrirá un portón. Al fondo encontrarás una máquina de guerra, aunque ahora sólo tienes que apuntar al pecho. Sigue por el ascensor. Hay una torreta curativa, así que deja que te de vida si te falta y avanza. Equípate con el lanzacohetes para atacar a los enemigos y después continúa.



Un poco más adelante tendrás que saltar por unas turbinas giratorias, nada complicado, aunque ten preparado el lanzacohetes para los voladores. Avanza sobre tierra firme y después por la autopista. Abre la puerta en el campamento autobot y avanza hacia decagon.

Te esperan muchos enemigos, una dura batalla. Primero normales y con escudo. Más adelante, aéreos, y por último un bruto. Tranquilo, tendrás vida y armas de sobra por el escenario. Cuando acabes con el bruto, sigue por el camino que te marcan.

Dispara de tal manera que los rayos se alineen con los círculos de abajo. Después sube por el ascensor del fondo y sube por los cubos transparentes. Habrá francotiradores y varios enemigos. Cuando llegues arriba del todo con el último ascensor, te enfrentarás a Starscream.

Al principio, volará, es rápido, pero a veces se para. Atácale en ese momento con lo que tengas, mejor si es con el lanzamisiles. Después se transformará en bípedo. Tendrás que seguir dándole, pero ten cuidado con sus rayos y no le ataques. Al final Starscream es más un rival duro y rápido que un jefe con patrones. Si te quedan pocas vidas o munición coge algunas que hay en el escenario.

II. FUGA DE LA PRISIÓN DE KAON

Autobot recomendado: Sideswipe

Estás sin armas, por lo que tendrás que utilizar tu velocidad, tus habilidades y tu arma cuerpo a cuerpo. Desciende por donde te dicen y después por el hueco. Revienta la rejilla y elimina a los bichos que te salgan, lo mejor, la habilidad torbellino. Baja y tras activar una consola de mando llegarás a una sala donde hay dos decepticons y tus armas. Avanza por la zona abierta en modo vehículo, pero ten cuidado con los francotiradores. Detente a matarlos con el rifle que has conseguido antes. Al fondo, activa la consola de mando, elimina a los decepticons de abajo desde la distancia y sigue por ahí. Más allá aparecerá una plataforma extraña con torretas a eliminar y enemigos. Sube en ella.

Abajo tendrás que enfrentarte a varias tandas de enemigos, es una especie de arena. Habrá decepticons coche, avión y arañas. Para estos te recomendamos que utilices la habilidad torbellino de Sideswipe.

Más tarde estarás otra vez en una celda y sin armas. Sal de ella cuando puedas, coge las granadas aturdidoras y el arma de uno de los pasillos

AUTOBOTS

ARMAS

DISPARANDO COMO VEHÍCILO

Si te quedas sin munición es un buen recurso, pero el control es más inexacto y apuntar te costará más. Lo mejor es mantenerte recto mientras te vas acercando al enemigo a la carrera.

DECEPT.

PRIMERO AL DE LA GATLING

A medida que avanzan las campañas las batallas van siendo más duras, con enemigos más difíciles y más numerosos. Cuando aparezca un transformer con una ametralladora pesada, procura primero matarle a él. Las razones son dos. Primero, que es, después de los destructores, el más letal en distancias largas. Y segundo, que cuando le mates podrás coger su arma, capaz de eliminar al enemigo más fuerte en unos segundos.

desaparezca el rayo hasta el fondo a la izquierda, destruye la puerta y lo habrás evitado. Breakdown es el mejor para esto porque es el más rápido. Hay un pasillo más con láseres y también autobots.

Un poco más adelante aparecerán unos sigilosos fácilmente eliminables ayudándote de los barriles explosivos. Abre la puerta del fondo y ten cuidado con el enemigo con gatling y la torreta de más adelante. Activa el puente y dirígete a él. De nuevo te tocará correr mucho mientras huyes de Omega y evitar las minas.

En el siguiente mapa te esperarán más sigilosos y después un bruto. Recuerda servirte mucho de los barriles explosivos. Después sube en el ascensor. Al llegar, vuelve a subir. Aquí arriba hay una difídil lucha. Acaba primero con las torretas curativas, con los gatlings y con los enemigos sobre torretas. Después, elimina con una de estas armas al destructor y termina con los pocos que queden después.

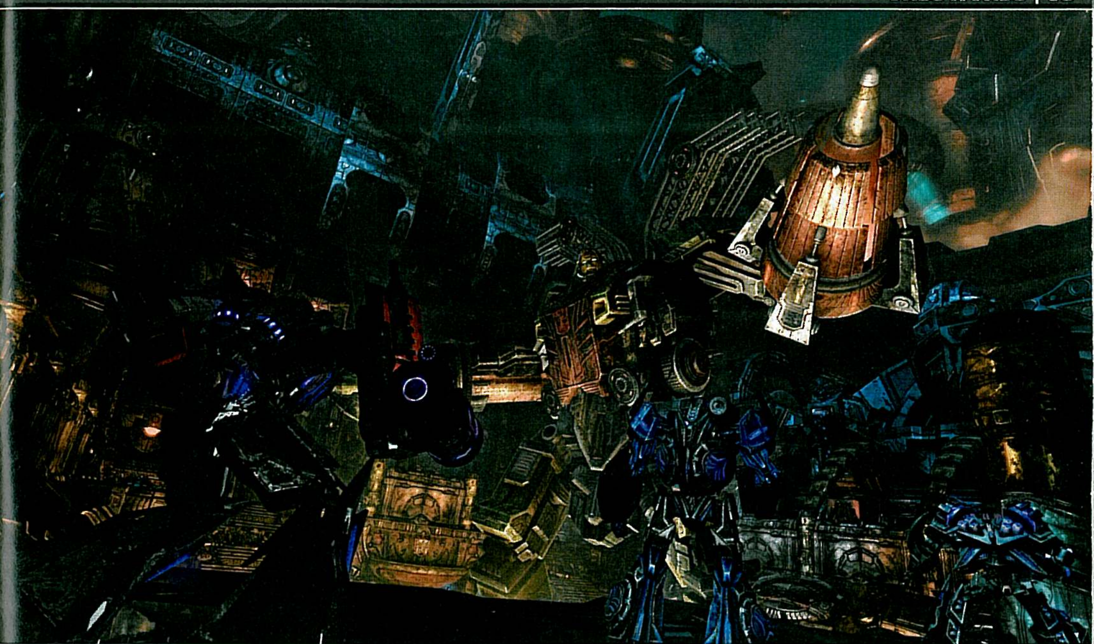
Cuando hayas acabado con ellos aparecerá Omega. Tienes varias torretas, ataca con ellas sin arrancarlas, pero huye cuando Omega lance su rayo o quedarás muy debilitado. Aparecerán gigantes y aerobots. Machácales sin salir de la torreta, salvo cuando los segundos vuelen muy alto, que tendrás que salir de ella. Omega a veces se protege con un escudo, es un momento perfecto para curarse o conseguir munición con algún objeto que veas por el escenario. Aguanta y terminará.

V. EL ÚLTIMO GUARDIÁN

Decepticon recomendado: Megatron

Omega se sitúa en el centro del escenario. No te cubras mucho en las coberturas porque las destruye, mejor recorre pasillos esquivando sus misiles y láseres mientras atacas a las dos torretas que tiene arriba del todo. Cuando lo hayas hecho, tendrás que ir a las baterías (te lo marcan en el escenario) e interactuar con ellas para corromperlas. Cuando le salgan los pinchos morados del cuerpo podrás atacarle con lo más duro que tengas. Tendrás que repetir el patrón varias veces. Primero torretas, después corromper batería, después atacar a Omega. Lo malo, que se irá haciendo más complicado y además aparecerán autobots.

Llegará un punto en el que Omega dirá que está al 49 % de energía. Ahora cambiará el patrón. Ve hacia uno de los dos fondos del escenario, activa una consola de mando y aparecerá una torreta. Dispara al pecho continuamente sin arrancarla, pero huye cuando te lance los misiles. Tras un rato disparando, Omega caerá. Felicidades, acabas de superar la campaña Decepticon.



CAMPAÑA AUTOBOT

I. DEFIENDE IACON

Autobot recomendado: Optimus

Empiezas en el cuartel general de los autobots. Tras la charla, avanza recto. No te preocupes por el acorazado y continúa eliminando a los enemigos que te encuentres. Ve a la derecha y llegarás un poco más adelante a un ascensor. Date la vuelta para recibir de cara a los decepticons cuando se abra la puerta y activa el control al fondo.

Desciende y avanza, no tiene pérdida, pero acaba con los reactores decepticons (los voladores) en cuanto aparezcan. En la siguiente estancia te saldrá al paso un bruto, pero ya conoces lo que tienes que hacer. Usa el ascensor cuando le mates y ve como vehículo hacia la derecha cuando bajes, será tu primer encuentro con el energón oscuro en la campaña autobot. Acaba con todos, reactores incluidos, y sube mientras ves aliados tuyos por las escaleras, hasta arriba del todo. Móntate en una torreta y acaba con todos los voladores. Cuando aparezca el acorazado dale duro con la torreta sin parar hasta que le elimines, pero cuidado con sus misiles.

Habla con Jetfire después y sigue recto por la autopista, es un camino largo pero tranquilo aunque a mitad de camino te encontrarás a dos decepticons con torretas en el lado derecho y después tendrás que correr rápido para evitar una explosión.

DESPISTA AL BRUTO

Aunque el bruto tiene un potente lanzacohetes que sobre todo usa en los niveles en los que controlas a transformers reactores, su ataque principal es golpearte con su martillo, por lo que necesita acercarse a ti. Deja que sean tus compañeros los que lo hagan y tu aprovecha para ir por detrás para darle en la mochila. Si juegas en cooperativo alguno de vosotros tendrá que hacer de cebo mientras los otros le buscan la espalda.

ARMAS

Rayo reparador

Este arma lo suelen equipar los transformers científicos y normalmente no lo encontrarás en el escenario. Su virtud es que es el único con capacidad de curarte, por lo que se hace esencial especialmente en el modo multijugador cooperativo.

para recorrer el túnel a la izquierda como vehículo. Ten cuidado porque pasan trenes y podrías morir. Hay espacios a los lados en los que protegerte. En el último a la derecha podrás destruir el suelo para pasar. Abre la puerta con el interruptor y sigue. Verás un vídeo en el que Brawl está en apuros. Ayúdale eliminando desde arriba a todos los autobots que puedas y después desciende por el pasillo. Te encontrarás enemigos y brutos por el camino. Sigue y aún desde arriba podrás terminar con los que queden. Después baja con Brawl y ve a la puerta.

Tras la conversación sigue a Brawl. Ahora tienes que acabar con los cañones antiaéreos. Dirígete a cualquiera de los dos edificios y asciende. No es necesario que elimines a los enemigos, como los brutos, que verás, por lo que evítalos, asciende, coge las torretas y acaba con tu objetivo. Tras llegar arriba y pulsar el interruptor salta rápido y reúnete con los decepticons.

Ahora tienes que resistir las oleadas enemigos un rato, pero tienes torretas para que sea más fácil. Te atacarán por todos lados. Por los lados, por abajo y por aire. Cuando hayas resistido unos minutos recibirás apoyo aéreo. Desciende para ir hacia la puerta del fondo.

Antes tendrás que acabar con un autobot gigante, un destructor. Cúbrete con los escombros y hazte vehículo para ir a su espalda. Ése es su punto débil en ambas formas, así que dale duro y evita saltando su ataque aturdidor. No tardará mucho en caer.



DECEPT.

Avanza y, tras hablar con Zeta, ten cuidado. En el pasillo siguiente podrías ser aplastado. Fíjate en las luces del fondo. Cuando una viga caiga, ponte pegado a ella y avanza en cuanto se levante porque otra caerá encima de ti. Al otro lado te espera el jefe del nivel, Zeta Prime. Evita las vigas que caen cuando las lance, mejor si estás en modo vehículo. Después, tendrás que enfrentarte a unos clones de autbot. Atacan con martillos, así que mejor mantén la distancia y ten cuidado con los rayos. Tras acabar con ellos podrás disparar al núcleo que está debajo del holograma de Zeta. Tendrás que seguir este patrón varias veces, pero cada vez será más complicado.

IV. MUERTE A LA ESPERANZA

Decepticon recomendado: Breakdown

Al empezar, desciende y ve al fondo a la izquierda. Cuando aparezca Omega destruye los soportes de los lados y luego huye al otro lado. Dentro, tras la charla, aparecerán un bruto y un autobot con gatling por la parte de arriba a la derecha. Mata primero al segundo y coge su arma para exterminar al primero.

Avanza por el pasillo por el que vino el enemigo con gatling y corre por él en modo vehículo u Omega te dará. Después activa el ascensor. Tendrás que destruir los frenos varias veces mientras Omega te persigue. Cuando ya lo hayas debloqueado, corre y salta entre plataformas en modo bípedo hasta llegar al túnel. En él, conviértete en vehículo y corre mientras eliminas enemigos. Tendrás que disparar a la mano de Omega al final y después seguir huyendo por un pasillo hasta llegar a unos autobots. Mantente bajo el techo del centro y reserva el del gatling para el final. Cuando acabes con él coge el arma y con él mata a los dos brutos de después.

Sigue hasta que aparezca Omega. Huye como vehículo hacia delante con cuidado de las minas y de los autobots del final. Sube y te espera una batalla dura. Ataca primero a un autobot que te llegará por la espalda y después a las torretas y a los que lancen rayos azules a sus aliados, les están curando. Usa un fusil francotirador que hay a la izquierda de donde estás. Cuando acabes con ellos, dale duro al gigante con la gatling que hay a la derecha.

Cuando acabes ve al otro lado y avanza por pasillos. Tras tirar una puerta llegarás a una zona con francotiradores, mejor que conserves tu fusil para atacar desde lejos. Avanza hasta una zona donde te avisan de que unos rayos pueden matarte. Corre como vehículo en cuanto

ARMAS

Termolanzacohetes

Pues eso, un lanzacohetes. Es el arma más útil contra los enemigos voladores, ya que en cuanto pasas la mirilla por ellos los marca y ya sólo te queda disparar y ver cómo caen. Cuando lo tengas procura reservarlo para ellos, porque con un arma normal perderás bastante tiempo hasta apuntar bien o hasta que se paren a dispararte a ti.

ARMAS

RAYO ANULADOR

Es el fusil de francotirador del juego. Sin duda, una de las mejores armas, porque mata de un disparo a los enemigos normales. El problema y a la vez la virtud es que lleva incorporada una mira de diez aumentos que no se puede regular, por lo que en las distancias cortas te costará mantener las referencias. Aún así, te recomendamos que siempre que te lo encuentres lo cojas.

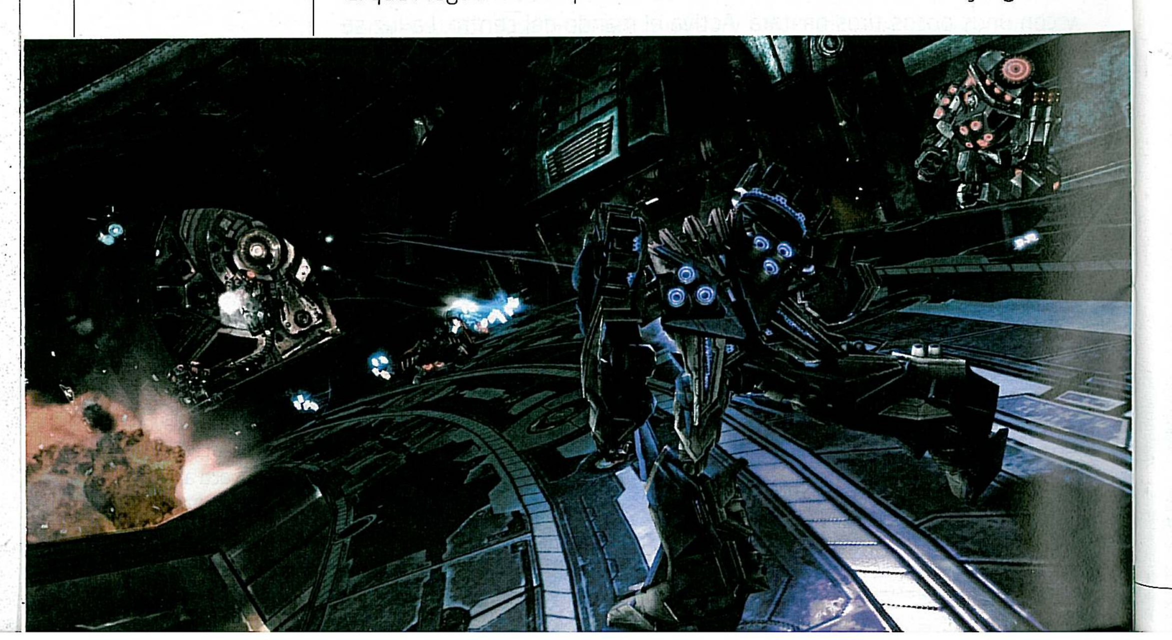
unas sujeciones cuando actives la segunda y después destruir tres células enérgéticas que hay que buscar por las paredes del escenario. Una a la altura del suelo, dos casi en el techo a izquierda y derecha. Después vuelve a activar la consola de antes que dará energía a la sala y una consola más justo detrás.

Vuela por el túnel hasta llegar a una sala circular. Pon una carga donde se te indica y se activará un enemigo inmenso, el centinela de Cybertron. Tiene dos fases. En la primera, te atacará con sus cañones. No dispares, limítate a esquivar con RB y huir. Después lanzará unos haces de luz. Mantente justo detrás de uno de ellos de tal manera que acompañes su movimiento. Más tarde se abrirá su núcleo en el centro. Dale con todo. Cuando le hayas quitado dos tercios de la vida, todo temblará y te lanzará unas bolas de fuego que salen del suelo. Evítalas hasta que salgan de nuevo los haces de luz. Acompáñalos pero ten cuidado porque cambian de sentido. Vuelve a darle en el núcleo cuando lo abra para acabar con él y escapa por la parte de arriba a la superficie.

III. IACON ARRASADA

Decepticon recomendado: Soundwave

Acaba con todos los autobots y sigue por la parte de abajo a la derecha. Ten cuidado, porque algunos apuntan bien desde lejos, las barreras de Soundwave te vendrán bien. Continúa hasta llegar a un lugar en el que Megatron dirá que los autobots están escondidos. Hay sigilosos.



Cuando los mates a todos sigue por el fondo a la izquierda.

Sube por la rampa, equípate con el rifle francotirador (rayo anulador x10) y avanza. Acaba con todos los francotiradores y ve al fondo por la nueva rampa. Ten cuidado, no caigas en las cascadas o morirás. Subiendo habrá más francotiradores y algún enemigo más en el puente. Crúzalo cuando la zona esté despejada.

Una vez dentro, cuando salgan los lásers, vete evitándolos saltando mientras avanzas por las plataformas e interactúas con la consola del otro lado para desactivar la seguridad. Después baja para ir a la siguiente zona. En ella, cuando hayas acabado con los dos enemigos con escudo y con las torretas de arriba (ten cuidado porque te pueden pillar por sorpresa) avanzarás a otra sala. En ésta hay vida y municiones. Después sube hasta donde están tus compañeros e interactúa con la Llave Omega.

Tras el vídeo, te espera una batalla dura. Lo ideal es que desciendas hasta el piso inferior y ataques cubriéndote con un techo, arriba estarás demasiado expuesto. Además, abajo tendrás vida y munición por si la necesitas. Cuando acabes con todos, ve a la puerta del fondo. Al abrirla aparecerán dos autobots con gatlings. Mátales, coge el arma y destruye con ella la pared. Destroza otras más adelante y desciende por los ventiladores hasta otra más que romper. Ten cuidado al caminar o morirás si te caes.

Más adelante conviértete en vehículo. Antes de descender sube, hay un cofre con escudo. Baja rápido pero con cuidado de las minas gigantes, las torretas o el tren de abajo del todo. Entra después por el hueco de la derecha. Aquí, ve por la izquierda para derribar la puerta y después por la derecha para pasar por ella. En la sala de abajo, interactúa con las pantallas mientras acabas con los sigilosos y después abre la puerta que dice Megatron.

Desciende por un nuevo túnel hasta llegar a una zona con varios trenes que cruzan. Aquí tendrás un enfrentamiento con varios autobots. Ten cuidado de no quedar nunca en la trayectoria del tren y avanza por el camino de arriba cuando acabes con todos.

Más adelante, en una estancia al aire libre donde hay muchos enemigos luchando, preocúpate de los francotiradores, los enemigos de abajo morirán por una explosión. Después sube por un saliente derruido a la derecha para avanzar. Llegarás a una zona de trenes de la que saldrán varios autobots, algunos voladores. Nada difícil. Antes de seguir cúrate y ponte un escudo que encontrarás en un cofre cercano y sube

ARMAMENTO PESADO

Son armas enormes, ametralladoras o cañones que encuentras en torretas o que llevan consigo algunos enemigos gigantes. Son muy potentes, pero hacen que tus movimientos se ralenticen y si te conviertes en vehículo los desequipas. Mientras que estén anclados al suelo tendrán munición infinita, cuando los equipes tendrán un límite, aunque no te preocupes, porque llevarlos no significa que pierdas una de tus dos armas. Úsalas hasta que se agote la munición.

DECEPT.

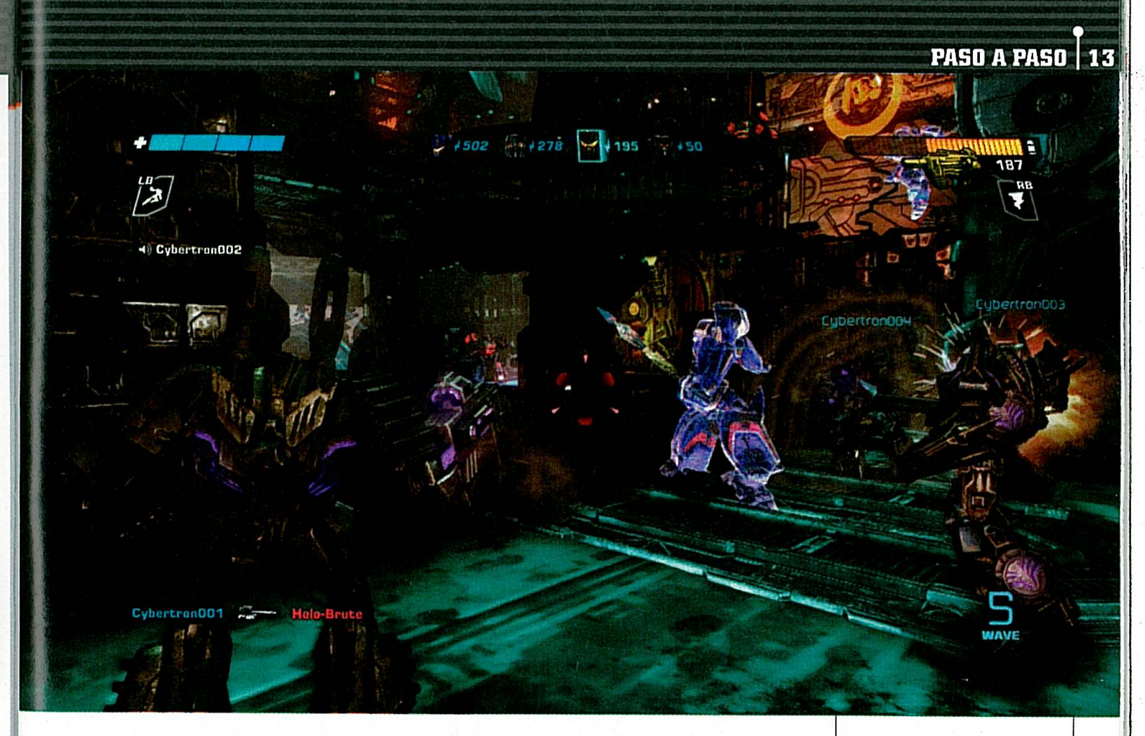
ARMAS

COMBINA SIEMPRE
Lo ideal es que siempre lleves dos armas totalmente diferentes. Si la que llevas por defecto es lenta pero potente y con poca munición, como el Bláster de dispersión, hazte con otra de alta cadencia de fuego y amplio cargador, como el Fusil de asalto de neutrones.

parados. Cuando los elimines, asciende hasta la consola de mando. Aparecerán más enemigos y después podrás cruzar por el puente gracias a la mano mecánica que acaba de caer. Continúa recto, saltando y eliminando voladores hasta llegar al otro lado. Elimina las torretas y en la siguiente estancia tendrás una batalla dura. Acaba primero con los francotiradores de las zonas superiores, después con los enemigos normales y por último con el bruto. Cuando acabe la batalla asciende. Coge el lanzamisiles al lado del avión y utilízalo para matar voladores. Continúa hasta llegar a una zona interior y baja por la izquierda. Activa la consola de mando y avanza hasta cruzar la puerta.
Tras el vídeo, ve por el pasillo de la izquierda. Acaba con los enemigos y las torretas mientras vas descendiendo, pero cuidado con los enemigos con ametralladoras gatlings. Cuando acabes con el primero podrás equiparte con ella y eliminar al segundo y a todos los que queden. Después, acaba con el muro de contención del fondo.
Tras el nuevo vídeo, sigue por donde se ha ido Starscream e interactúa con las zonas donde aparece un icono con rayos. Acabarás con la mayoría de los enemigos.

II. COMBUSTIBLE DE GUERRA

Decepticon recomendado: Starscream / Thundercracker
Nada más empezar, vuela por la única ruta posible. Te cruzarás con algunas sondas autobot que eliminar hasta llegar a una puerta en una zona elevada. Ábrela con la consola y pasa. Los láseres te detectarán y aparecerán enemigos, pero no puedes esquivarlos. Cuidado con las torretas.
Sigue recto y elimina al montón de autobots que ven a Zeta Prime. Por el pasillo aparecerán varios más. SI te quedas sin munición conviértete en avión, así es ilimitada. Llegarás a una puerta que tienes que abrir con la consola y verás varios enemigos. Acaba con el que se acerca a ti. Te han cerrado la puerta principal, así que desciende por la derecha. Tranfórmate en avión y avanza. Mantente lejos del agua (en realidad es energón) tanto el que está abajo como el que cae a chorros. Tras pasar la cascada, algo más adelante, te atacarán unos enemigos. Ve rápido hacia ellos, tranfórmate y atácales cuerpo a cuerpo. Como avión tendrás poco que hacer. Tras eliminarles destruye el ventilador y sigue transformado en vehículo.
Ahora, una batalla aérea. Ataca primero a los morteros de la nave enorme, a esos que lanzan bombas hacia arriba y después a los aerobots



que merodean. No pares de moverte. Después entra en la nave, acaba con todos los autobots, pon una bomba donde te indican y huye de la nave antes de que explote.
Sigue hasta una zona donde se apagarán las luces. Aquí aparecerán unos enemigos muy rápidos y que se vuelven invisibles, los sigilosos. Ten paciencia, verás su arma iluminada. Atácales cuando la encuentres y con unos pocos tiros bastará. Activa el mando del centro. La luz se encenderá y podrás seguir. Aquí elimina desde lejos a todos los enemigos que puedas (podrás equiparte con armas de larga distancia) y después ve al centro para activar el mando. Tras ello tendrás que destruir las baterías y la puerta y así podrás pasar.
Continúa volando con cuidado de las criaturas que aparecerán. Llegarás a otra estancia abierta en la que tendrás que eliminar sondas y torretas y después adéntrarte para acabar con unos cuantos sigilosos y poder activas la consola de mando. Tras la emboscada tienes que activar otra más arriba. Sigue por los túneles eliminando enemigos y avanza hasta otro interruptor que abrirá una puerta.
Aquí te espera una encarnizada lucha. Acaba primero con los enemigos de las torretas y después ve hacia ellos. Cuando hayas acabado deberás activar el interruptor para entrar en la zona central y destruir la pared para continuar.
En esta zona tendrás que activar un par de consolas más, acabar con

CARRERA + GOLPE
Un buen truco para pillar desprevenidos a tus enemigos es acercarte a ellos rápidamente en modo vehículo y en un segundo realizar la transformación a bípedo y golpearle con tu ataque cuerpo a cuerpo. La mayoría morirán en el acto. Eso sí, tampoco abuses porque es arriesgado y podrías perder mucha vida.

DECEPT.

Vida por bloques
Tu medidor de vida está dividido en cuatro bloques. Cuando la barra desciende por debajo de uno de ellos sólo se regenerará hasta ese punto. Para volver a llenarla completamente tendrás que curarte con los cofres del escenario.

Elige al que quieras
Nosotros te recomendamos a uno u otro transformer en función de sus capacidades y los requerimientos de cada nivel, de tal manera que el que aparece es con el que más fácil te resultará superar la campaña. Eso no quiere decir que tengas que hacernos caso, coge el que más rabia te de.

Paso a paso

La campaña de *Transformers: La Guerra por Cybertron* está dividida en dos. Una para los Decepticons, otra para los Autobots. Empezamos por la primera que, además, cronológicamente es anterior, aunque tú puedes hacer lo que quieras.

CAMPAÑA DECEPTICON

I. ENERGÓN OSCURO

Decepticon recomendado: Megatron

Desciende al piso inferior. Sigue recto y salta al piso superior. Continúa por la derecha y al fondo a la izquierda. Ten cuidado con el fuego y sigue hasta arriba.

Después de la CG, aparecerán cuatro torretas en la pared que tienes que eliminar, protégete con las coberturas. Transfórmate en vehículo y sigue por el hueco que acaban de abrir tus compañeros. Un poco más adelante hay un cubo de energón (vida), por si lo necesitas. Sigue por el único camino. Aquí hay más cañones centinelas, tres. Al fondo, interactúa con la consola y la puerta se abrirá.

Más adelante te tendrás que enfrentar a tres enemigos y después a alguno más. Son fáciles y tienes cubos enormes de metal para protegerte. Tras matarlos sube por la rampa hasta la consola de mando. Verás que el brazo mecánico mueve un bloque cuadrado. Ahora asciende por dicho bloque hacia el otro lado. Estás en una zona en la que dos enormes tubos escupen fuego.

Avanza cuando pare el primero durante unos segundos, espera entre ellos y luego supera el segundo. Hay un montón de tropas de Starstream abajo. Dispara desde arriba a todos los que puedas. Desciende y aparecerán más. Son muchos enemigos, pero en la parte bajo techo hay vida. Cuando acabes con todos la única puerta se abrirá y te atacarán los tres últimos. Sigue por esa zona después. En forma de vehículo avanza, acaba con los enemigos y la torreta y sube con dobles saltos. En una estancia más abierta con un puente roto tírate en caída libre. Tras eliminar al primer enemigo ve a la torreta central y úsala contra todos los que aparezcan. Arráncala cuando queden pocos enemigos.

Cuando acabes con todos continúa por la puerta que te marcan. Sube por el puente hasta la plataforma donde estaban y sigue bordeando el saliente. Avanza hasta que te digan que el área ya está asegurada y avanza. Ve al fondo y activa la consola de mando. Sube y continúa hasta el siguiente ascensor. Por el camino se te cruzarán algunos enemigos. Los primeros serán fáciles, pero cuando llegues al pasillo largo aparecerán muchos. Lo mejor es atacar con alguna granada, cubrirte y salir para disparar rápido. No te acerques demasiado a ellos. Sigue a la derecha al terminar y abre la puerta.

En esta sala acaba primero con los enemigos del suelo. En una zona superior verás dos que se cubren de vez en cuando con un escudo. Espera a que éste desaparezca durante unos segundos para acabar con ellos. Después, sube por la rampa e interactúa con la consola para que se abra un puente y acaba con los cuatro enemigos que aparecerán al fondo. Cruza, sigue por el pasillo y llegarás a una estancia más abierta con tres enemigos en el piso inferior y otro en el superior. Cuando acabes con todos ve al centro para interactuar con la consola .

Tras la charla aparecerán más enemigos por las dos puertas de arriba. Cúbrete con los pilares y atácales cuando el escudo desaparezca. Cuando los mates a todos ve a la puerta del fondo y un enemigo enorme con escudo aparecerá, un bruto. Normalmente ataca con un martillo, así que necesita acercarse a ti o a tus compañeros para atacar. Tienes que intentar darle la espalda para disparar al punto rojo que tiene detrás. A veces lanzará misiles, te saldrá un mensaje de aviso, así que esquívalos en modo vehículo. Cuando golpee el suelo salta o te aturdirá unos segundos. Es resistente, te llevará un ratillo acabar con él.

Sigue por la puerta y gira a la derecha. Acaba con los generadores de electricidad de las paredes para continuar. Activa la consola de mando para que aparezca un puente y acércate al enemigo protegido. Después te avisarán de que tienes que destruir un conducto para pasar por él. Revíéntalo, realiza un doble salto y descenderás. Transfórmate en vehículo y avanza rápido con cuidado de que no te pille el fuego que sale del suelo. Verás que va a salir cuando los puntos del suelo se pongan amarillos. También hay unos ventiladores que tendrás que reventar para pasar, tanto aquí como al fondo, por el conducto que baja. Abajo del todo sigue recto hasta una estancia muy abierta. Tras matar a los enemigos, sigue hasta la siguiente puerta y aparecerá otro bruto. Cuando le elimines continúa por donde él salió. Cruza por la zona donde se clavan esos garfios en el suelo cuando estén arriba o te darán. Más adelante, activa la consola para que se abra el puente y acaba con los enemigos alados. Lo mejor para ello es atacarles cuando se queden

DECEPT.

Ataque sísmico
El bruto realiza un ataque que consiste en golpear el suelo con su maza. Verás una onda expansiva justo después. No te hace daño, pero deja aturdidos todos tus medidores durante unos segundos, lo que prácticamente te inutiliza. Para evitarlo salta cuando te vaya a llegar la onda expansiva.

ARMAS

Tus posibilidades
La mayoría de los transformers cuentan con un arma en forma humana y otra en vehículo. La segunda no la podrás cambiar, pero cuando estés sobre dos patas tendrás la posibilidad de equiparte con otra además de la tuya o incluso intercambiar la que tienes por defecto. Además tienes tu arma cuerpo a cuerpo y las granadas. Vas bien equipado.

AUTOBOTS

Optimus/Optimus Prime
Clase: Líder
Transformación: Camión
Arma 1: Bláster iónico
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Grito de guerra (Refuerza el blindaje y el daño infligido en el área de efecto)
Habilidad 2: Carrera

Bumblebee
Clase: Explorador
Transformación: Coche
Arma 1: Pistola de energón
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Carrera

Ratchet
Clase: Científico
Transformación: Camión
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Rayo reparador
Habilidad 1: Generar centinela
Habilidad 2: Barrera

Sideswipe
Clase: Solado
Transformación: Coche
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Torbellino
Habilidad 2: Carrera

Ironhide
Clase: Soldado
Transformación: Camión
Arma 1: Bláster de dispersión
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Torbellino
Habilidad 2: Carrera



Warpath
Clase: Soldado
Transformación: Tanque
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Barrera

Air Raid
Clase: Explorador
Transformación: Reactor
Arma 1: Bláster de dispersión
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Torbellino
Habilidad 2: Camuflaje

Jetfire
Clase: Científico
Transformación: Reactor
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Rayo reparador
Habilidad 1: Generar centinela
Habilidad 2: Planear



Silverbolt
Clase: Explorador
Transformación: Reactor
Arma 1: Fusil de ráfaga de fotones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Barrera

Arcee
Clase: Soldado
Transformación: Coche
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Camuflaje

*Personaje desbloqueable al superar la campaña Autobot
*Sólo se puede usar en Escalada y el multijugador.

Personajes

En cada uno de los capítulos de las dos campañas de *Transformers: La Guerra por Cybertron*, tendrás la posibilidad de elegir entre varios personajes con los que jugar. Son tres diferentes por capítulo y van variando. Aquí te ponemos las características de todos y cada uno de los personajes que aparecen en el juego.

DECEPTICONS

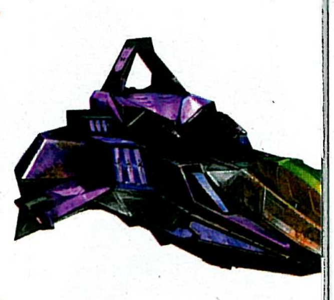
Megatron
Clase: Líder
Transformación: Tanque
Arma 1: Cañón de fusión
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Drenaje (absorbe salud de los enemigos)
Habilidad 2: Planear (Permite mantenerse en el aire y aumenta el daño de las armas)

Brawl
Clase: Soldado
Transformación: Tanque
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Torbellino (ataque giratorio cuerpo a cuerpo)
Habilidad 2: Carrera (Corre rápidamente en cualquier dirección)

Barricade
Clase: Explorador
Transformación: Coche
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva (hace retroceder al enemigo y causa daño)
Habilidad 2: Barrera (despliega una barrera protectora de energón)

Starscream
Clase: Soldado
Transformación: Reactor
Arma 1: Rayo anulador
Arma 2: Bláster de dispersión
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Planear

Skywarp
Clase: Explorador
Transformación: Reactor
Arma 1: Bláster de dispersión
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Torbellino
Habilidad 2: Camuflaje (Conviértete en casi invisible en el campo de batalla)



Thundercraker
Clase: Cientíﬁcio
Transformación: Reactor
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Rayo reparador
Habilidad 1: Generar centinela (Hace aparecer a un centinela; estos pueden ver a los enemigos camuflados)
Habilidad 2: Carrera

Soundwave
Clase: Cientíﬁcio
Transformación: Camión
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Rayo reparador
Habilidad 1: Generar centinela
Habilidad 2: Barrera

Breakdown
Clase: Explorador
Transformación: Coche
Arma 1: Bláster de dispersión
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Carrera

Slipstream
Clase: Científico
Transformación: Reactor
Arma 1: Fusil de neutrones
Arma 2: Adquirida en el juego
Habilidad 1: Onda expansiva
Habilidad 2: Camuflaje

*Personaje desbloqueable al superar la campaña Decepticon
*Sólo se puede usar en Escalada y el multijugador.

VEHÍCULOS
Hay cuatro clases:
COCHE
Arma: Ametralladora
Habilidades: Velocidad y rotación
CAMIÓN
Arma: Misiles
Habilidad: Embestir
REACTOR
Armas: Ametralladora y cohetes guiados
Habilidad: Rotación
TANQUE
Arma: Cañón de tanque
Habilidad: Giro rápido de 180 grados



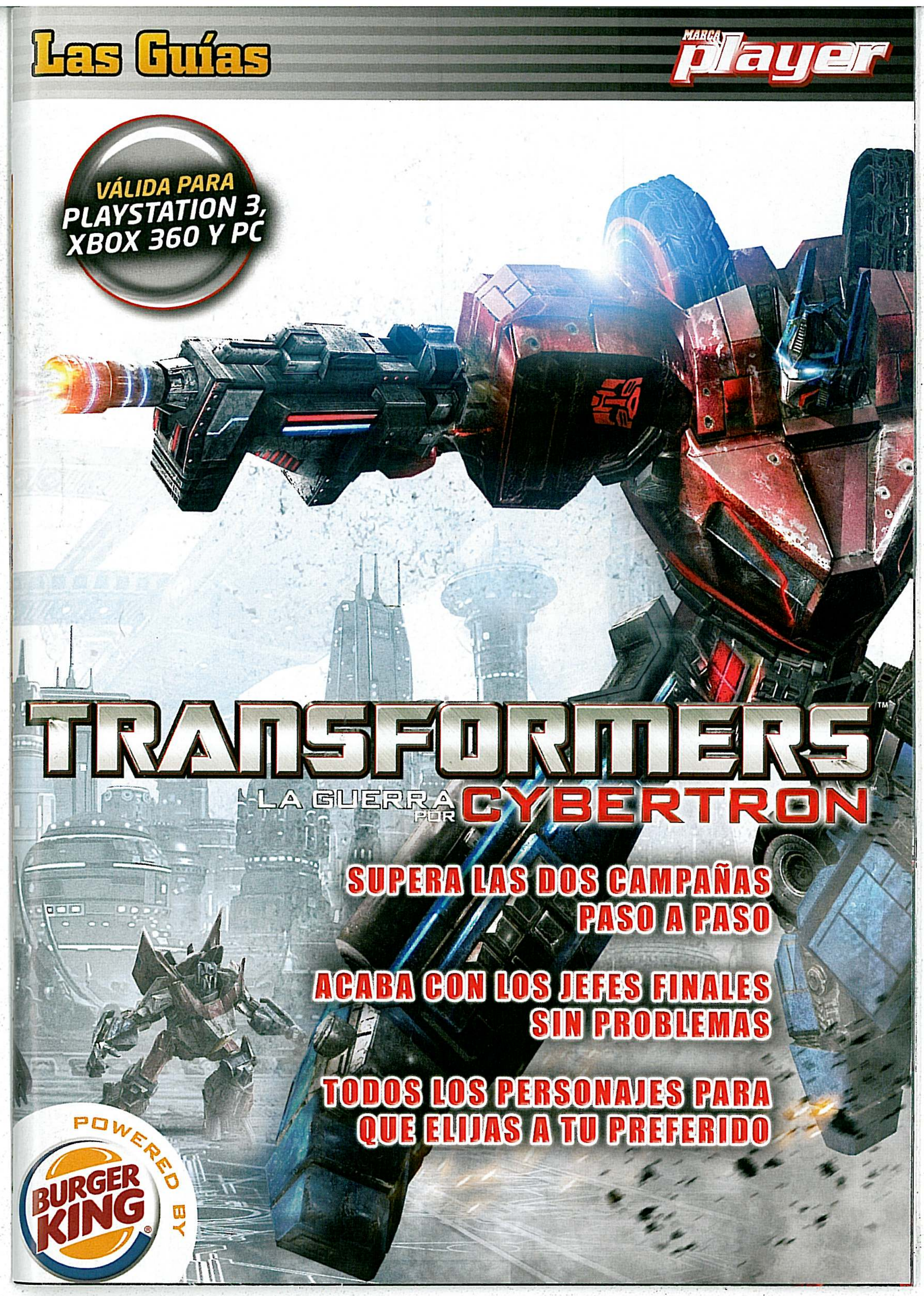
TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

EL ENFRENTAMIENTO QUE ORIGINÓ LA ETERNA LUCHA ENTRE AUTOBOTS Y DECEPTICONS VIVIDO EN AMBOS BANDOS

Megatron, el jefe de los Decepticon, quiere hacerse con el energón oscuro, un potentísimo elemento que le dará el poder sobre Cybertron, el mundo de los transformers. Y Optimus, líder eventual de los Autobots ante la desaparición de Zeta Prime, tendrá que organizar la resistencia. Nosotros viviremos la guerra desde los dos puntos de vista. Controlaremos a los decepticons sedientos de poder y a los autobots celosos de su libertad. Diez capítulos en los que se desvela de dónde viene el enfrentamiento entre ambos clanes y por qué los transformers tuvieron que salir de su mundo de origen. Diez capítulos en los que navegaremos por las estrellas, escaparemos de oscuras cárceles, lucharemos en ciudades destruidas, recorreremos autopistas o volaremos por el interior de un transformer gigante.

En esta guía te traemos un completo paso a paso con las dos campañas, te damos las claves para que elimines a los jefes finales, buenos consejos para mejorar en el campo de batalla y una completa guía con todos los personajes del juego. Indispensable.

CONTENIDOS



Las Guías
MARCA player
VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3,
XBOX 360 Y PC
TRANSFORMERS™
LA GUERRA POR CYBERTRON
SUPERA LAS DOS CAMPAÑAS
PASO A PASO
ACABA CON LOS JEFES FINALES
SIN PROBLEMAS
TODOS LOS PERSONAJES PARA
QUE ELIJAS A TU PREFERIDO
POWERED BY
BURGER KING®